

февраль 2010 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

ISSN 1992-7835

9 771992 783004 10002

http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com

Обзор

Aion: The Tower of Eternity

Bayonetta

Dark Void

DLC для Dragon Age: Origins

Grand Theft Auto IV: Episodes from Liberty City

Mass Effect 2

Runaway: A Twist of Fate

The Whispered World

Анонс

Epic Mickey

The Unfinished Swan

Warhammer 40.000: Dawn of War II — Chaos Rising

Кино

Книга Илая

Колыбельные

Мне бы в небо

Невидимая сторона

Первый отряд

Посылка

Психоаналитик

Шерлок Холмс

Итоги

Игры года'2009

Недорого и сердито

Настольные акустические системы Dowell SP-C012 и SP-D012

Портативный медиаплеер ViewSonic VPD500

Игровая приставка AtGames SEGA MegaDrive 2



Dark Void





Aion: The Tower of Eternity

НОВОСТИ ИЗ МИРА ИГР

Физкульт-привет!

Скоро весна. А мы, как обычно, воспользовавшись привычным январским застоем в геймдеве, подводим итоги прошлого игрового года. Надо заметить, наши читатели приняли весьма активное участие в соответствующем голосовании — ну а результаты ты можешь обнаружить прямо в середине данного номера.

Разумеется, пускай и в условиях временно затихшей индустрии, наша редакция подготовила пачку рецензий на разномастные проекты. Если конкретнее, то мы говорим о следующих играх: онлайновой пожирательнице времени от NCsoft по имени Aion: The Tower of Eternity, каком-то совсем уж спорном слэшере Bayonetta, совсем не оправдавшем ожиданий "вертикальном" экшене Dark Void, полезном наборе скачиваемого дополнительного контента для отличной "ролевухи" Dragon Age: Origins, парочке аддонов к Grand Theft Auto 4, вполне себе приличном сиквеле популярного Mass Effect, великолепном окончании квестовой серии Runaway и немного странной, но приятно-олдскульной адвенчуре The Whispered World. Анонсированию же подверглись сплав приключения и платформера от самого Уоррена Спектора Epic Mickey (собственно, в первую очередь из-за фигурирующего в разработке Спектора мы и рассказываем об этом Wii-эксклюзиве), дополнение к Warhammer 40.000: Dawn of War 2 под названием Chaos Rising и весьма оригинальная инди-адвенчура The Unfinished Swan.

К тому же, на сей раз мы не выдержали наплыва рецензий на кино и отдали под все это дело целых четыре полосы — абсолютный рекорд для "ВР", если память и умение считать нас не подводят. Впрочем, одобряющие это могут особо не радоваться, а осуждающие — особо не ворчать, потому как это исключение, которому очень вряд ли суждено стать правилом.

Что ж, отчитались, пооправдывались, надеемся, заинтриговали — пора и честь знать.

Приятного чтения!



Rise of the Argonauts оказалась для американского подразделения Codemasters судьбоносным проектом

Индустрия

Activision выделяет деньги для поддержки ветеранов

Издательство Activision продолжает заниматься благотворительностью в рамках программы Call of Duty Endowment. Ее суть, напомним, заключается в поддержке военных-ветеранов и переподготовке их для работы по мирным специальностям. В частности, связанным с высокими технологиями. Сумма вклада Activision составляет около ста тысяч долларов. Несколько бедновато смотрится на фоне прошлогодних ассигнований. Тогда, напомним, крупнейший игровой издатель пожертвовал на подобную благотворительность миллион долларов плюс сто двадцать пять тысяч для лечения военных ветеранов, страдающих параличом.

Очень хочется, чтобы примеру Activision последовали другие издатели.

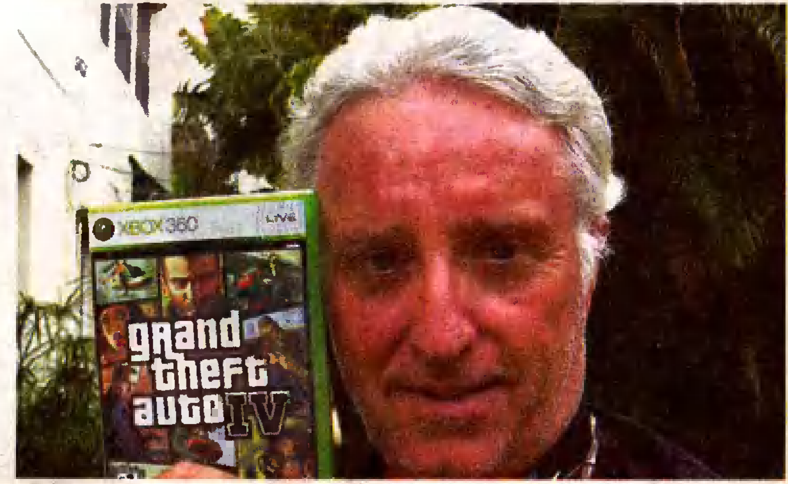
Codemasters устроила показательные сокращения

На рынок труда пока отправились маркетологи из американского подразделения. Скоро к ним присоединятся остальные работники, трудившиеся на Codemasters в США. Причина, в общем-то, уважительная — грандиозный провал Rise of the Argonauts. По словам топ-менеджеров компании, американское подразделение — в буквальном смысле — потратило несколько лет, выделенных для разработки, практически впустую.

Последователь адвоката Джека Томпсона отошел от дел. Надолго

Если вы помните, еще совсем недавно представитель вымирающей популяции "шут гороховый необыкновенный" Джек Томпсон изрядно давал разработчикам игр серии GTA, Rockstar North, прикурить. За что в конечном итоге сам лишился адвокатской лицензии и оставил всех причастных к игровой индустрии без ежемесячной подписки на пачку отборнейших афоризмов.

Разумеется, у такого человека просто обязано быть прочное комьюнити, готовое, в случае чего, продолжить дело великого гуру. Джек, повторимся, занимался в основном GTA, а вот Эрик Эставилло прослыл у нас как ярый подаватель исков на разработчиков World of Warcraft, ранее же он ругался еще и с Sony, Microsoft и чуть ли не с Папой Римским. Схема его работы была несколько сложнее, чем у Томпсона, и требовала большего упорства. В отличие от пресловутого GTA-ненавистника, Эрик больше времени проводил в компании своей "кормилицы". Мало что проводил — он еще умудрялся находить там просчеты в балансе. Так, по словам Эставилло, Blizzard намеренно растягивает процесс получения опыта в игре, дабы забрать побольше денежек у невинных граждан. Как бы там ни было, теперь он нескоро сможет вести борьбу против создателей World of Warcraft — здоровье Эрика очень пошатнулось. Судя по имеющимся данным, у него нечто наподобие язвы желудка плюс хроническая нервозность. Ну, и стоила ли, как говорится, игра свеч? Как бы этому бедолаге не покупать теперь другие свечи — которые вставляются приблизительно туда, куда в сердцах, наверное, посылали его юристы из Blizzard.



Джек Томпсон уже давно лишился адвокатской лицензии. Но дело его продолжает жить



Выделение средств для реабилитации военных — это, конечно, хорошо. Примеру Activision должны последовать другие игровые издатели

Игры — как тренажеры для военных и средство против террористов

Недавно ученые из Вооруженных Сил США пришли к выводу, что наши с вами обожаемые компьютерные игры могут стать неплохой тренировочной базой для спецподразделений. Как утверждает Рей Перес, сотрудник центра, у любителей тех же шутеров реакция "раскачана" на 20% лучше, чем у других людей, пренебрегающих проведением пары часов в неделю за компьютерными играми. Также Рей отметил, что игроки быстрее адаптируются к окружающей обстановке, могут дольше держать сфокусированное внимание на каком-либо предмете и много чего еще. Что ж, приятно, что игры все чаще выставляют в таком, благоприятном и лучезарном, свете.

Австралия — за игры!

Как вы все знаете, в Австралии к играм выработалось довольно жесткое отношение. Со стороны правительства, разумеется. Игрокам данной страны такое плачевное положение дел уже давно наскучило. То в Left 4 Dead 2 кровь уберут, то Fallout 3 захотят обрезать. Похоже, у играющего населения терпение окончательно лопнуло — в отместку за все издевательства геймеры создали организацию Gamers4Croydon ("геймеры за Кройдон", Кройдон — пригород столицы Южной Австралии Аделаиды). Больше всего, кстати, австралийским почитателям компьютерных игр насолил гнусный адвокатишка Майкл Аткинсон. Он является одним из тех "праведников", кто препятствует разрешению игр со "взрослым" рейтингом в стране.

К слову, для того, чтобы получить хотя бы одно место в парламенте, партии необходимо набрать 1 процент голосов. Какие перспективы ожидают новосозданное политическое формирование — узнаем в скором будущем.

Селезнев и 1С — маразм против здравого смысла

Главным курьезом этого месяца по праву можно назвать перепалки между депутатом Государственной Думы Российской Федерации Валерием Селезневым и PR-отделом компании "1С". Ну, то есть, как сказать — эти самые перепалки спровоцировал именно Селезнев — налицо типичный ЛДПР-стайл. Тогда как "1С" была настроена исключительно на конструктивный диалог. Тема, как вы понимаете, могла быть только одна — вред компьютерных игр и их влияние на неокрепшие умы не только подрастающего поколения России, но и выросшего и даже планомерно начинающего стареть.

Яблоком раздора стала гиперуспешная Call of Duty: Modern Warfare 2. Валерий Селезнев удосужился обвинить ее — и, конечно же, локализовавшую этот проект "1С" — во всех смертных грехах — будь проект человеком, его бы с легкой руки депутата обвинили и в развале СССР, и в убийстве Кеннеди, и в пособничестве Аль-Каиде. Плюс ко всему, Селезнев без лишних стеснений попросил изъять все вырученные средства от продаж Modern Warfare 2 и перечислить их, видимо... но это сейчас неважно. К сожалению, ограниченные объемы нашей рубрики не позволяют здесь опубликовать все письмо Селезнева и блестящий, шедевральный ответ на него сотрудников "1С". За дополнительными подробностями можно и даже нужно отправиться прямиком на сайт компании.

От себя смеем добавить лишь то, что пока власти соседней РФ не настроены на конструктивный и спокойный диалог — того же Селезнева в вопросе с "жестокостью" MW2 почему-то больше всего волновал денежный вопрос. Как ответила "1С", "почему в письме депутата про опасность терроризма слово "деньги" встречается 5 раз, а слова "террор" и "терроризм" — только 3?"



И почему американские исследователи забыли о пользе Wii для военных — ну чем не дополнительная физическая подготовка?



"Симсы" вновь ставят рекорды. В такие минуты нам кажется, что в этом мире ничего не меняется

Дайджест

The Lost and Damned и The Ballad of Gay Tony портируют на PC

Наконец-то, право. Когда все, кто хотел пройти GTA 4 с дополнениями на Xbox 360, удосужились сделать это, Rockstar North заявила о своем намерении перенести указанные адд-оны на нашу с вами горячо любимую платформу. Из эксклюзивного для PC контента разработчики припасли несколько новых автомобилей и оружия, а также парочку видов невиданных ранее увлечений для главных героев — таких как бейсджампинг и бои без правил. Выйти долгожданные эпизоды должны уже в марте этого года. Еще кое-какие подробности по этому поводу, равно как и обзор упомянутых дополнений, вы можете прочитать на одной из дальнейших страниц этого номера.

Hei$t скончалась

Codemasters что-то начала этот год с кардинальных решений. По шапке уже успели получить разработчики Rise of the Argonauts. Теперь настал черед создателей шутера Hei$t. До больно бьющих сокращений дело, похоже, еще не дошло. Другое дело, что саму игру боссы из Codemasters решили хладнокровно прикончить. Мотивация действий издателя выглядит обыденно. Во-первых, руководству категорически не нравилось и не устраивало качество текущего исполнения Hei$t. Ну, и, во-вторых, бесконечно финансировать разработку, как оказалось, посредственной игры Codemasters не могут. За сим, покойся с миром, Hei$t.

Hei$t не увидит свет

Онлайновые сервера Cities XL закроют 8-го марта

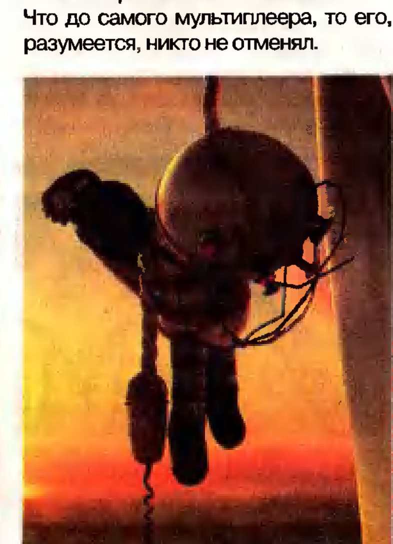
Градостроительство пришлось не по душе поклонникам онлайновых забав. Cities XL — довольно перспективный симулятор возведения городов — очень скоро лишится официальной поддержки одной из главных своих составляющих. Как известно, игра изначально затачивалась под онлайн. Так вот, именно его вскоре и уберут. Прямо 8-го марта. Чем не подарок для жен/матерей особо заигравшихся? Как утверждают сами разработчики, одной лишь стоимости подписки не хватает им для качественной поддержки MMO-составляющей Cities XL. Зато синглу теперь будет уделяться все непосредственное внимание. Новая игра серии — Cities XL 2011 — выйдет, понятное дело, в следующем году и порадует своих поклонников улучшенной графикой и массой полезных нововведений.

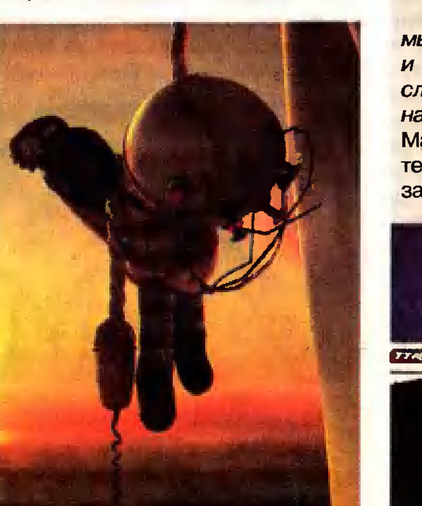
Новые рекорды сериала The Sims

Симулятор сами знаете чего делающих человечков вновь отличился. По сообщениям NPD, всего за месяц продаж The Sims 3 сумела разойтись совокупным тиражом в 3,7 миллиона копий. Годовых отчетов о продажах пока нет. Но примечательно другое — эти самые "симсы" уже в шестой раз за десять лет сумели стать самой продаваемой игрой года. Кстати, совсем недавно был анонсирован второй адд-он, тянущий пока на бустер-пак, для The Sims 3 — Design & High-Tech Stuff.

BioShock 2 будет без LAN и выделенных серверов

Все чаще и чаще игровые разработчики отказываются от внедрения поддержки LAN с выделенными серверами — некоторые считают это все атавизмом, другие — потаканием пиратству, вспомним историю с Call of Duty: Modern Warfare и не вышедшим еще Starcraft 2. Вот и создатели BioShock 2 посчитали внедрение данной технологии обременительным занятием. Что до самого мультиплеера, то его, разумеется, никто не отменял.





Цитаты месяца

"Я уже несколько лет думаю о том, чтобы превратить "Макбета" в игру. В нынешних условиях это вполне реально. Я считаю "Макбета" отличным вариантом для разработчиков, ведь в произведении Шекспира есть ведьмы, сверхъестественные явления, интрига и убийства", — Джонатан Найт, исполнительный продюсер Visceral Games (студии, разрабатывающей Dante's Inferno), о перспективе игроизации произведений Шекспира.

"В условиях жесткой экономии мы должны были заморозить They и перенаправить все ресурсы на следующий эпизод "Ведьмака", находящийся в разработке", — Марчин Ивински, один из основателей CD Projekt Red, о причинах закрытия шутера They.



BBC

"Мы открыты для предложений со стороны представителей игровой индустрии и всегда готовы обсудить модели, которые помогут нам и нашим партнерам увеличить прибыль", — руководители BBC, о возможности появления игр по популярным проектам компании.

"У нас в работе находится несколько дополнений, и как минимум одно из них выйдет еще до Engineer Pack. Но мы, как обычно, не планируем далеко вперед, потому что хотим увидеть, какие отзывы получим от игроков", — Робин Уокер, сотрудник Valve, о грядущих дополнениях к Team Fortress 2.



"Мы действительно завершаем трилогию, но собираемся продолжить выпуск игр под маркой God of War", — Джон Хайт, сотрудник Sony Santa Monica, о перспективах появления новых игр под маркой God of War.

Анонсы

THQ делится планами

И они совсем не шокирующие. В разработке находятся новая часть Red Faction, экшен Homefront, сиквел Darksiders, следующая Saints Row, ну, и Warhammer 40.000: Space Marine. Признаться, мы бы вовсе проигнорировали заявления о рутинных планах THQ, если бы не одно удручающее обстоятельство. Издатель планирует сделать ставку только на две платформы — и PC среди них нет. Все внимание будет уделяться, как несложно догадаться, PS3 и Xbox 360.



Red Faction скоро может стать консольным эксклюзивом

FIFA от EA — теперь и в онлайне

Крупнейший игровой издатель Electronic Arts анонсировал FIFA Online. О чем эта игра, собственно, понятно из названия — футбольный симулятор-старожил теперь перенесят и на бескрайние просторы интернета. Полностью. За основу движка, что несказанно радует, возьмут технологию FIFA 10. Игровых режимов будет три — свободный матч между пользователями, Чемпионат мира и Лига.

Примечательно, что бизнес-модель у FIFA Online — это популярная нынче free-to-play. То есть за сам клиент деньги платить не надо, а за дополнительный контент — уж будьте так добры. За что игрокам предстоит отдать свои дензнаки — пока неизвестно. Как вариант (и при условии, что EA перетянет с десяток разработчиков из подразделения, ответственного за серию The Sims) — за новые, но такие виртуальные бутсы, мячи и прочие флажки-майки.

Запуск игры запланирован уже на июнь нынешнего года. Ну, то есть, как запуск — всего лишь бета-тестирование.



FIFA перебирается в онлайн. Лично мы — за. Главное, чтобы не получилось, как с первыми The Sims

Phoenix

КОНСОЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Capcom выбирает качество, а не количество

Ну, хоть кого-то из игроиздателей по-настоящему волнуют проблемы простых геймеров. Речь идет о **Capcom**, которая собирается значительно сократить количество проектов, выпускаемых для консоли Nintendo Wii. Однако компания заверяет, что геймеры ни в коем случае не останутся в накладе — просто на первое место выйдет качество, а не количество создаваемых "нинтендовских" игрушек. Как говорят "капкомовцы", дело в том, что на Nintendo Wii достаточно много проектов откровенно низкого уровня. И вот с этим-то Capcom и собирается бороться в наступившем году — а это значит, что нас в скором будущем ожидают пусть малочисленные, но по-настоящему отличные игры для Nintendo Wii. Будем надеяться, к инициативе Capcom присоединятся и другие крупные компании, и вскоре мы увидим на этой приставке проекты действительно высокого качества.

Планы Square Enix

Компания **Square Enix**, согласно заверениям ее президента Йоичи Вада, в наступившем году намерена серьезно укрепить свои позиции и даже собирается начать двигаться к тому, чтобы составить конкуренцию маститым киностудиям. Поговаривают, что Вада имеет в виду очередной анимационный фильм по вселенной Final Fantasy. Но, возможно, речь просто об игровых проектах, не уступающих по качеству хорошим кинофильмам. Уже в прошлом году мы увидели несколько таких игрушек от различных студий и издателей, так что, возможно, именно в этом направлении и планирует двигаться Square Enix. Кроме того, Вада подтвердил, что следующие игры серии могут быть созданы западными девелоперами, разумеется, под чутким контролем японцев. Выходит, "эниксы" испытывают большое доверие к бледнолицым гайдзинам, раз готовы, пусть и под строгим надзором, поручить им производство игр для своей самой популярной линейки.

Dead or Alive 5, возможно, выйдет на PS3

Не обольщайтесь, пока это только слух, ведь официально пятая часть знаменитой файтинг-серии еще даже не была анонсирована. Однако английское издание PlayStation: The Official Magazine вполне уверенно говорит, что **Dead or Alive 5** уже находится в разработке и создается, понятное дело, для PlayStation 3. Если версия игры для Xbox 360 и будет, журнал предпочитает о ней не распространяться.

Интересно, что файтинг Dead or Alive последние годы старательно игнорировал приставки от Sony, предпочитая консоли от Microsoft — к примеру, четвертый эпизод серии вышел как раз на Xbox 360. Первой ласточкой, обещающей большие перемены, стал недавний анонс игрушки Dead or Alive Paradise для PlayStation Portable. Теперь очередь за пятой номерной игрой. Так что ждем официального анонса от Tecmo Koei.

Final Fantasy будет осваивать другие жанры?

Все мы привыкли думать об играх линейки Final Fantasy как о jRPG, ну, или, в крайнем случае, как о тактическо-ролевых забавах. Тем страннее звучит заявление президента Square Enix Йоичи Вада, мол, Final Fantasy 13, вполне возможно, будет последней игрой серии, состряпанной в жанре jRPG. "А что же будет дальше?" — изумленно спросят фанаты. А дальше, скорее всего, для Final Fantasy наступит период экспериментов. Сам Вада утверждает, что Square Enix нужно хорошо подумать, делать ли следующую игру серии в том же жанре, или попробовать нечто новое. Возможно, нас в скором будущем ожидает шутер во вселенной Final Fantasy, о котором уже давно ходят разные сплетни? Поживем — увидим, пока же стоит дождаться выхода Final Fantasy 13, которая должна приехать в Европу уже в марте.



Ace Combat приходит на PSP

Namco Bandai решила порадовать обладателей PlayStation Portable анонсом проекта **Ace Combat: Joint Assault**, который создается специально для этой карманной консоли студией Project Aces. Анонс обещает, что в новой игре знаменитого авиасимуляторного сериала битвы будут происходить в небесах над Лондоном, Токио и Сан-Франциско. Кроме того, гарантирован "пряник" для любителей тактики и стратегии (зовется он Enhanced Combat View), улучшенный искусственный интеллект и кооперативный режим на четырех игроков. Релиз Ace Combat: Joint Assault запланирован на лето этого года.

Uncharted 3 уже в разработке

Все, что мы говорили по поводу курочек, несущих золотые яйца, в предыдущей новости, вполне применимо и к играм консольного сериала **Uncharted**, повествующих о похождениях авантюриста Натана Дрейка. Разумеется, разработка нового проекта под брендом Uncharted начнется уже совсем скоро — вести об этом пришли от болтливого актера Нолана Норта, который был "голосом" Дрейка в предыдущих двух Uncharted. В январе Нолан поведал, что в 2010 году будет занят в разработке новых игр в сериях Uncharted и Assassin's Creed, а также в весьма недалеком будущем примет участие в работе еще над несколькими крупными, пока не анонсированными игрушками. Однако что за новый проект планируется в серии Uncharted — полноценная номерная игра, какой-нибудь спин-офф или дополнение — Нолан не уточнил.

Сайт для "золотой" версии Resident Evil 5

Подобно Quantic Dream, Capcom тоже решила снабдить свой грядущий проект персональной интернет-страницей. По адресу www.residentevil.com/gold в Паутине прописалась игра **Resident Evil 5: Gold Edition**. Страничка познакомит всех посетителей с теми обновками, которые войдут в "Золотое издание" — тут вам и новенькие костюмы для главных героев, и свежие персонажи, и бонусные кампании. Напомним, что Resident Evil 5: Gold Edition выходит в марте этого года на Xbox 360 и PlayStation 3. Хотите посмотреть, что именно вас ждет в "Золотом издании"? Тогда вперед на официальную страничку проекта — за скриншотами и трейлерами!

AlexS



Sega больше не хочет выпускать "взрослые" игры для Nintendo Wii

Как оказалось, не только Capcom надумала пересмотреть свою политику в отношении Nintendo Wii. Все-таки не зря Wii все именовали "семейной" консолью — даже издательство **Sega** недавно признало, что выпуск жестоких игр для взрослой аудитории на этой приставке был большой ошибкой. Последние такие брутальные сеговские игрушки разошлись в продаже довольно слабо: MadWorld распродана тиражом в 66 тысяч экземпляров, The Conduit — 155 тысяч. Что ж, хорошо это или плохо, но Sega признает свою ошибку и обязуется больше не выпускать на Wii жестоких развлечений для взрослых. Консоль полностью оправдала свой "семейный" статус.



Музыкальный Metal Gear Solid

В самом начале января Konami порадовала приятными вестями поклонников вселенной Metal Gear Solid — саундтрек к игре **Metal Gear Solid: Peace Walker** 17 марта появится в Японии на отдельном CD. Релиз диска с музыкой будет приурочен к выходу самой игры на консоли PlayStation Portable. О западном релизе информации пока нет, но, будем надеяться, и европейских фанатов Солида Снейка Konami без диска с музыкой не оставит. Хотя, конечно, саму игру мы ждем все-таки с гораздо большим нетерпением.



God of War: третий, но не последний

Как известно, проект **God of War 3** заглянет с дружеским визитом на приставку PlayStation 3 уже в марте этого года. В преддверии выхода этой игры ее разработчики из Sony Santa Monica начинают потихоньку заговаривать о новом эпизоде известного слэшерного сериала. И не стоит делать такие глаза — пускай изначально серия God of War и планировалась как трилогия, да только кто ж в здравом уме будет убивать курочку, несущую золотые яйца? Правда, каким именно будет новый, уже четвертый эпизод сериала, девелоперы пока еще не решили. Есть вероятность, что нас ждет модный сегодня перезапуск серии с новым центральным персонажем, либо же Sony Santa Monica смастерит приквел к основной трилогии. Если же говорить о God of War 3, то разработчики поведали, что на ее прохождение игрокам придется затратить около 10 часов. Как обычно, орды врагов и кровавые схватки — в комплекте.



Вести о Heavy Rain

Второй месяц зимы принес также горсточку новостей о долгожданном многими проекте **Heavy Rain: The Origami Killer** (PlayStation 3), который, если верить обещаниям игроделов из Quantic Dream, станет новым словом в нашей любимой игровой индустрии. Так это или нет, игроки смогут выяснить сами, причем ради этого даже не придется тратить кровные денежки — разработчики предложат на дегустацию бесплатную демо-версию Heavy Rain уже 11 февраля, за две недели до релиза самой игры. Демка появится в PS Store.

Кроме того, разработчики рассказали немного нового о загружаемых дополнениях к Heavy Rain, первое из которых появится в Сети одновременно с выходом самой игры. Одно из этих DLC позволит нам сыграть за маньяка по прозвищу Origami Killer, а другое перебросит в шкуру агента ФБР Нормана Джейдена. А про то, что еще один адд-он будет посвящен любопытной журналистке, мы и так знали. На прохождение одного DLC игрокам придется затратить около часа времени. Наконец, разработчики обмолвились, что полноценных сиквелов у Heavy Rain, скорее всего, не будет — в первой игре они высказали все, что хотели. Так что теперь можно и заняться чем-нибудь совсем новым.

И последнее. До выхода Heavy Rain в Европе остается не так уж много времени (до магазинов она доберется 24 февраля), однако, если вы хотите поближе познакомиться с проектом уже сейчас, можете прогуляться на официальную страничку игрушки, открытую в январе месяце. Сайт расположился по адресу www.heavyrainps3.com — там вас уже ждут скриншоты и видеоролики из игры, а также краткая "вводная" в сюжет Heavy Rain.

Motion Controller для PlayStation 3 запаздывает

Sony официально перенесла дату релиза инновационного девайса Motion Controller для консоли PlayStation 3. Ранее компания обещала, что таинственная палочка, оснащенная датчиком движения и способная потягаться в функциональности с джойстиками для Nintendo Wii, поступит в продажу уже грядущей весной. Теперь же поклонникам главной консоли от Sony придется ждать нового девайса аж до осени. Как уверяют представители компании, контроллер задерживается лишь потому, что издателям хочется сопроводить его релиз пачкой оригинальных игрушек, специально заточенных под возможности девайса. Однако на осень запланирован и релиз новинки Project Natal для Xbox 360 — а значит, нас ожидает новое обострение в войне приставок.

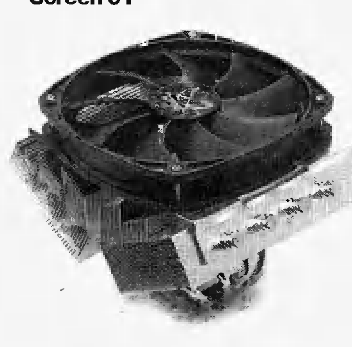


ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Новый кулер от Scythe

Компания Scythe представила широкой общественности универсальный процессорный кулер Grand Kama Cross. Одна из главных изюминок нового кулера — дизайн, в котором используются четыре медные тепловые трубки и два радиатора. Grand Kama Cross совместима с разъемами Socket 478/LGA775/1156/1366 (Intel) и Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3 (AMD). Скорость вращения вентилятора составляет от 500 до 1300 оборотов в минуту (уровень шума — от 9,6 до 24,7 дБ), а вес кулера — 750 г. Цена модели, к сожалению, не сообщается.

Screen 01



Нетбук Aspire One 532

Acer в январе отправила в магазины новый нетбук Aspire One 532, в котором использован процессор следующего поколения для мобильных ПК. Главные козыри новинки, помимо ее высокой производительности, — компактные размеры, встроенный Wi-Fi (в некоторых случаях нетбук также комплектуется и дополнительной функцией 3G), до десяти часов автономной работы, а также дисплей со светодиодной подсветкой. Aspire One 532 создан на новой платформе Intel Atom, объединяющей видеокарту и контроллер памяти в одной микросхеме.

Плоский и легкий нетбук может также похвалиться своей толщиной, которая составляет менее 25 мм, и весом около 1 кг. Девайс оснащен высокочувствительной клавиатурой и тачпадом с поддержкой распознавания нескольких касаний. Нетбук также может быть оборудован памятью DDR2 до 2 Гб, он комплектуется жестким диском объемом до 250 Гб и встроенным устройством для чтения карт multi-in-one для удобства хранения и обмена данными. Диагональ экрана Acer Aspire One 532 составляет 28 см (10,1 дюйма). В верхней части рамки дисплея находится цифровой микрофон и веб-камера Acer CrystalEye, оптимизированная для условий недостаточного освещения.



Новые мышки в серии R.A.T.

"Мышиная" серия R.A.T в минувшем месяце пополнилась двумя новыми "грызунами" от Mad Catz, снабженными порядковыми номерами 7 и 9. "Семерка" — мышь с "хвостом", то бишь, проводная (стоить она будет $99), а "девятка" — беспроводной вариант (за нее придется выложить $129). В остальном же новинки похожи друг на друга, как сестры-близняшки.

Одна из главных особенностей обоих "грызунов" — возможность тонкой настройки девайсов: можно изменить сопротивление мышей, длину и расстояние друг от друга элементов девайсов. Отметим также, что лазерный сенсор "мышат" поддерживает разрешение до 5600 dpi.



Для самых спортивных

На январской выставке CES 2010, проходившей в Лас-Вегасе, компания Thermaltake рассказала о своем новом бренде Tt eSPORTS, ориентированном на геймеров. Как сообщили представители компании, под маркой Tt eSPORTS будет выпускаться оборудование для игроков-профессионалов — в линейку новых продуктов входят клавиатуры, мышки, наушники, а также многое другое. Thermaltake уверяет, что многие из этих продуктов появятся на прилавках уже в текущем году. Официальное же представление публике бренда Tt eSPORTS планируется провести на выставке CeBIT 2010. Кроме того, компания планирует поддержать новую "спортивно-геймерскую" торговую марку специальными игровыми турнирами, которые также будут проходить в 2010 году.

Недорого и сердито

Еще одной новинкой выставки CES 2010 стал ноутбук Battalion Touch CZ-10, анонсированный iBuyPower. Эта модель оснащена 15-дюймовым multi-touch-экраном, кроме того, в достоинствах у ноутбука такие козыри, как двухъядерный процессор Intel Core 2 Duo P8700, видеокарта ATI 4650M, 2 гигабайта DDR3-памяти и жесткий диск на 250 Гб. Но самое привлекательное в данном ноутбуке — это цена: за такую конфигурацию придется выложить всего $999.



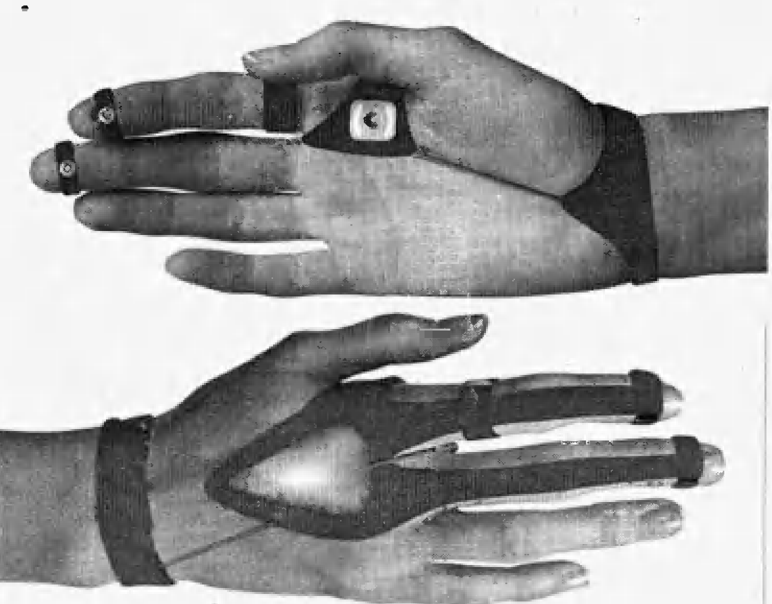
Виртуальные радости Сингапура



Ученым Сингапурского национального университета удалось сделать еще один большой шаг по дороге к сближению виртуальной реальности и нашего мира. Как и грядущий Project Natal от Microsoft, новая игровая система, созданная работниками университета, предлагает геймерам обходиться без таких девайсов, как джойстики и клавиатуры. Новая разработка сингапурских ученых — это специальный шлем, в который встроены дисплей и камера, а также специальный контроллер, отслеживающий все движения геймера, помогая персонажу на экране точно копировать все манипуляции игрока. Ученые Сингапурского университета отметили также, что их пока еще безымянная разработка вполне применима и для онлайновых многопользовательских баталий. Удастся ли новинке догнать и перегнать Project Natal — покажет время.

Мышка нового поколения

Устали от традиционных мышек-контроллеров? Хотите попробовать что-то новое? Значит, именно для таких, как вы, канадцы из DeanMark разработали манипулятор AirMouse. Это устройство одевается прямо на пальцы руки пользователя. Далее все предельно просто — игрок шевелит пальцами в воздухе, а мышка старательно учитывает все движения и "переводит" их в команды для PC. Стоит также отметить, что AirMouse способна работать без подзарядки целую неделю, что тоже очень удобно. И, само собой, никаких проводов — связь с компьютером осуществляется при помощи оптического лазера. При этом мышь нисколько не препятствует пользователю печатать тексты на клавиатуре — она включается только когда рука находится параллельно земле, все остальное время мышка мирно "спит". В продаже этот интересный девайс появится примерно через год, а цена его ожидается в районе $130.



Подробности о процессорах Thuban

Потихоньку-помаленьку в интернет начинают пробираться новые сведения относительно процессоров под неофициальным названием Thuban, которые разрабатываются ныне в секретных мастерских AMD. Самые мощные модели настольных шестиядерных процессоров Thuban, если верить слухам, будут работать на частоте 2,8 ГГц с 6x512 Кб кэш-памяти L2 и 6 Мб кэш-памяти L3. Материнские платы для новинок будут создаваться на основе чипсета AMD 890FX. В продаже Thuban будут именовать Phenom II X6, а официальная презентация новинок ожидается на выставке Computex 2010, которая намечена на июнь.

Apple показала народу iPad

iPad — вот такое простое и лаконичное название получил новый девайс, продемонстрированный в январе компанией Apple. Сама Apple уверяет, что планшет iPad является неким "промежуточным звеном" между смартфонами и ноутбуками. Сам iPad тонкий и легкий, оборудован IPS-дисплеем с LED-подсветкой, динамиками, процессором Apple A4 1 ГГц и встроенной батареей, гарантирующей десять часов работы. iPad укомплектован такими приложениями, как iTunes и Safari, а также многими другими софтинками от Apple, кроме того, новинка совместима со многими играми для iPhone. Некоторые модели iPad также поддерживают формат 3G, однако для этого необходима специальная симка формата micro-SIM. Разработчики позиционируют iPad как развлекательный продукт — новинка позволяет выходить в интернет, читать книжки, играть в "карманные" игры, смотреть видео и, само собой, слушать музыку. В общем, полный набор развлечений. Цена на "облегченную" модель iPad (в комплекте — Wi-Fi и 16 Гб памяти) составляет $500. Девайс, оснащенный еще и 3G-модемом, можно будет приобрести за $630, а за iPad, укомплектованный, ко всему прочему, еще и 64 Гб памяти, придется выложить $830. В широкой продаже новинка от Apple должна появиться ориентировочно через два месяца.

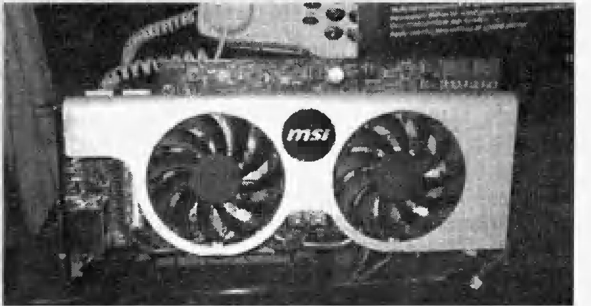
AlexS



Новые Radeon от AMD и MSI

Видеокарта ATI Radeon HD 5670 — новенький презент для геймеров, и не только для них, от компании AMD. В списке характеристик девайса — тактовая частота ядра в 775 МГц, тактовая частота памяти — 1 ГГц, объем же памяти GDDR5 может составлять 512 Мб или 1 Гб, а производительность новой видеокарты AMD определяет в 620 GFLOPS. Еще один плюс — встроенная технология ATI EyefinityTechnology, которая в состоянии обеспечить одновременное подключение до трех мониторов. И, наконец, одна из самых главных особенностей новинки — цена в 99 долларов, что очень неплохо для видеокарты такого уровня. В скором будущем AMD планирует выпустить еще несколько видеокарт в той же ценовой категории.

MSI в прошлом месяце представила на строгий суд общественности видеокарты R5850 Cyclone и R5870 Lightning (первая — новая версия Radeon HD5850, вторая — обновленная Radeon 5870). Обе видеокарты укомплектованы 1 Гб памяти GDDR5 и оборудованы поддержкой DirectX 11 и ATI Eyefinity. Кроме того, новинки могут похвастаться двухвентиляторной системой охлаждения Twin Frozr II. Стоит ли упоминать, что адресованы новенькие видеокарты MSI в первую очередь любителям виртуальных развлечений?



Blu-ray победит DVD

Пусть этот процесс, возможно, затянется надолго, но результат уже предрешен — в итоге формат Blu-ray разделает старичка DVD под орех. В этом уверены специалисты компании In-Stat — они оптимистично утверждают, что уже к 2013 году поставки плееров Blu-ray, оснащенных функцией выхода во Всемирную сеть, достигнут количества 80 миллионов экземпляров. Тем не менее, ожидается, что и в 2013 году DVD-плееры по-прежнему будут неплохо котироваться — их продажи составят около 90 миллионов экземпляров. Однако одержать окончательную победу Blu-ray сможет благодаря своей ценовой категории — с каждого проданного Blu-ray производители получат в четыре раза больше прибыли, чем с продажи одного DVD. Так что будущее — за Blu-ray.

НАША ПОЧТА

Здравствуйте, читатели. Сегодня "ВР" подводит итоги прошлого года, а "Нашей почте" неплохо бы подытожить свои долгие обсуждения. В какую глобалистику мы ударялись в прошлом году — страшно вспомнить. Про мировые заговоры поговорили, и про счастье, и о смысле жизни. Увлекались темами попроще, говорили о сложности игр, про аниме и геймерский язык. Но больше всего было сказано о воздействии компьютерных игр на человека, влиянии нашего увлечения на настоящую и будущую жизнь. От смелых обвинений до вызывающей гордости за свое хобби видел я в ваших письмах. Вот уж поистине тема года, и не сомневаюсь, что в ближайшие месяцы она еще не раз заставит кого-то настучать мне письмо на клавиатуре.

И вряд ли сегодняшняя пылающая от гнева "Почта" оставит вас равнодушными.))



[ПроповедниК, metallistovich@mail.ru]

Доброго здоровьица почтальону и всей редакции!

И ты здравствуй, ПроповедниК.

В январском номере Виталий Ахремчик поднял интересную тему по поводу парней, играющих женскими персонажами. Да пусть играют кем хотят, у каждого в голове свои тараканы, но мне кажется, что парни выбирают женские аватары чтобы стебаться с других игроков мужского пола. Сколько раз становился жертвами таких разводов. Кому-то приятней играть за девушку, кому-то за какого-нибудь монстра. К примеру, если у персонажа не длинные волосы, я им играть не буду. Все зависит от "вкусовых" предпочтений человека.

Раньше не было возможности настроить внешность персонажа — обходились без нее. Сейчас есть — пользуемся, даже предпочтения собственные определяем. Добавь еще какую-нибудь настройку аватара (голос и акцент, например) — и через пару лет кто-то скажет, что без этого никак, без грузинско-ирландского выговора я себя с персонажем не отождествляю. И ведь зря скажет, сегодня же его вполне устраивает свой хриплый голос в TeamSpeak.

Я это не к тому, что современные изыски развращают. Скорее замечаю, что своими силами никто особо не стремится придать герою индивидуальности. Не пропускают свой голос через фильтр, не пользуются в чатке непривычными словами. Разве что на ролевых серверах такое происходит, но это настоящие заповедники, где мало кто бывал. А без собственного желания играть роль все встроенные прически/аксессуары и даже пол нарисованного человечка очень скоро начинают игнорироваться другими игроками. И то, что вы называете тараканами, снова оказывается исключительно в вашей голове.

Господа авторы, вам хочется сказать большое спасибо за статьи, пусть они не всегда и не всем нравятся, все равно пишите. Кому не нравится, пусть просто не читает, и давайте подбросьте угля в топку парохода, плывущего в светлое будущее, а то хочется увидеть вас в другом виде, прежде чем я выйду на пенсию).

Все-таки мы пишем для того, чтобы нас читали. Иначе далеко мы не уплывем.

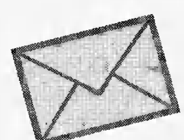
Напоследок хочу сказать огромное спасибо вашей газете. "Виртуалка" — это одна из немногих вещей, которые мне помогают, когда мне плохо. Газета стоит в одном ряду с моей девушкой и шестиструнной немецкой красавицей! Эти две вещи и человек все еще могут вдохнуть немного жизни и радости в мое бренное тело и душу. Решил поздравить вас с юбилеем в стихотворной форме, Anuriel, если не опубликуешь письмо и стих, то обязательно дай его почитать своим коллегам. Не судите строго:

"Виртуалке"

10 лет уже любимой газете,
Юбилей у "Виртуалки"!
Сколько было обзоров, рецензий!
Веселья и радости на страницах ваших!
Сколько авторов поменялось,
Сменился даже один почтальон!
Но новый состав газеты
Стал даже роднее, чем тот!
За 5 лет ничего не изменилось,
Каждый месяц иду я в ларек,
Покупаю вашу газету
И на душе сразу легче чуток!
Редактору — большого терпения!
Авторам — удачи и вдохновения!
"Толстей" и "расцветай", газета!

Рад был вас поздравить ПроповедниК!

Большое спасибо, ПроповедниК.



[Имени нет]

Здравствуй, Anuriel, и все, кто меня читает. Я с вами уже много лет. Покупаю газету, наверное, почти с самого первого или второго номера. Дома у меня лежит много макулатуры ВР :) Мне уже 22 года, студент. Любимые игры: GTA: SA, Heroes III (Palm Heroes), RtC Wolfenstein, Star Wars, Morrowind. Мой комп уже безнадежно устарел, и многие современные игры не пойдут, но я не расстраиваюсь из-за этого, т.к. мне просто не хватает времени в них играть. Люблю читать ваши обзоры о различных играх, фильмах и т.д. Благодаря вам познакомился с шедевральным Samorost 1, 2, а позднее и Machinarium'ом Якуба Дворского, благо железо позволяет. Критика: иногда номер "ВР" просто пробегу глазами и складу в кучу макулатуры, т.к. не вижу интересного для себя, но иногда читаю запоем "ВР". Хотелось, чтоб вы отводили страницу-две на тенденции развития игр и самой платформы, а также на полезный софт (проги, игры) для Android-фонов, WM, Symbian, MacOS. Очень хотелось бы увидеть в вашей газете статейку по Heroes III (обзор городов Бастион и т.д.), хотя бы потому, что они разрабатываются фанами, которые не забывают (и я в том числе) этот шедевр и прилагают усилия для возрождения старых добрых наших "Героев"!!! Уже даже вышли два журнала в эл. виде "Вестник" по "хиросам". Кстати, я вам уже писал, но письмо не опубликовали. Засим откланяюсь. Удачи и всего хорошего редакции "ВР"!!!

Помню, в 2005 году играл в Heroes 3: Wake of Gods, и тогда же появилась первая информация о "Бастионе" — новом замке в египетском стиле с воинами Анубиса в качестве сильнейшего юнита. С тех пор прошло более пяти лет, а воз и ныне там: на официальном форуме обсуждают, не посадить ли героя на верблюда вместо коня, не назвать ли слуг Анубиса анубитами и прочие никчемные детали. Между тем, успели выйти пятые "Герои" с двумя дополнениями, "Легенда о рыцаре", "Принцесса в доспехах", "Кодекс войны" и даже долгострой Disciples 3, в которых мы навидались таких новых и качественно реализованных возможностей геймплея, что экстенсивное наворачивание "Героев 3" уже совершенно не представляет интереса. Боюсь, к тому времени, когда Бастион все-таки достроят, этого просто никто не заметит.

Кстати, разработчики Wake of Gods так довольны успехом стройки века "Бастион", что анонсировали массу других городов: Гавань, Кремль, Роща, Чаща, Дворец и другие (см. heroes3towns.com). Похоже, для них важен не результат, а сам процесс.

[Почему-то без подписи]

День добрый всем. Читаю вашу газетку уже давно, не с начала ее жизни, но уже давно. А сейчас хочу поделиться своими мыслями по поводу этого печатного издания. Чтобы не обидеть массу ваших преданных фанатов, сразу уточню, что все далее идущее является сугубо моим мнением, но также мое мнение всегда очень обширно и непредвзято. Как вы, наверное, догадались, ниже будут не хвалебные дифирамбы, а совсем наоборот. Подмывало меня написать письмецо довольно часто, но никак "руки не доходили". Говоря себе, что в следующий раз уже не куплю эту газетенку, я обычно успокаивался и забывал о своем намерении написать в редакцию. Но через месяц по традиции (привычке) шел в газетный киоск. Поэтому после очередного номера издания буквально силком усадил себя за клавиатуру и приказал печатать.

В результате получилась настоящая агрессивная критика, которой давно не было в "Нашей почте". Что, на мой взгляд, весьма интересно.

Больше всего меня раздражают слова ваших читателей, мол, вы самые лучшие, круче всех и т.д. Как мне жаль этих людей. Непонятно, они просто не видели ничего лучше или на самом деле считают вас эталоном. И если ответом на этот вопрос будет первое, это еще куда ни шло. Вы хорошее игровое издание. У вашей газеты много достоинств, но какие вы лучшие!!!

Нет, ну правда: сколько странных людей кругом. Кто-то желает удачи в Новом году, как будто не учил теорию вероятности. От другого слышишь "добрый вечер", будто он один решает, добрый этот вечер или злой. Третий пишет "здравствуй", хотя газету могут читать инвалиды или больные перед операцией. Пусть указывают субъективность своих слов и рамки собственной компетентности.

Письмо должно начинаться так: "Не знаю, какое сейчас время суток, не считаю, что оно доброе в христианском понимании доброты. Ваша газета в настоящее время обладает наилучшим относительным показателем качества, хотя флуктуации этого параметра настораживают. Вывод сделан на основе расчета отношения цены и качества (критерии субъективны) для десяти русскоязычных изданий. Считаю нужным вас простимулировать, но не финансово".

Обидно, что авторы придерживаются такого же мнения, и их самолюбие, пожалуй, достигло уже запредельно нахальной высоты.

Разумеется, под авторами понимаетсяАнуриель, поскольку оценить персональные качества других авторов на основании материалов "ВР" невозможно.

Чего только стоит презрительное отношение к российским "глянцевым журналам" в общем и к "Игромании" в частности. Я согласен, куча изданий там пишут такой шлак, что воспринимать его невозможно. Но та же "Игромания" всегда публиковала очень качественные статьи. До уровня каких вам еще расти и расти. Привести примеров можно кучу, отчего делать этого я и не буду.

Замечу, что в "ВР" никогда не публиковалась критика других игровых изданий. Даже высказывания читателей о качестве иных изданий уже два года как не пропускаются в "Нашу почту". Таким образом, наше отношение является не более чем нашим личным мнением.

Причем самое удивительное, что, умудряясь унизить российские игровые журналы, вы самым нечестным способом открыто копируете их материалы. Доходило до того, что замечал точные фразы один-в-один.

Приготовившись услышать примеры, очередной раз получаем облом. Автор письма так дорожит своей кучей, что не поделился даже после специальной просьбы. Так что мне остается только открыто сказать: плагиат в "ВР" не допускается, авторов-плагиатчиков мы выбрасываем сразу же, любую помощь в обнаружении нечестных авторов всегда приветствуем.

На этом фоне смешно смотрится высказывание нашего почтальона о том, что это "Игромания" равняется на "ВР", и, хоть я понимаю, что это была шутка, в каждую шутку ее автор вкладывает долю правды, а вернее, своего мнения.

Под фразой "Игромания" меряется на Яновича" имелся в виду конкретный факт: бывший автор "ВР" Илья Янович в данный момент работает в "Игромании", то есть редакция этого журнала фактически покупает у Ильи его мнение об играх.

Если есть наивные люди, имеющие схожую точку зрения, могу вас разубедить: журналы, из которых были украдены некоторые предложения, выходили значительно раньше. У вашей газеты, несмотря на многие плюсы, о которых я не говорю, ибо все их прекрасно знают, лично для меня нет никакой причины сделать свой выбор в ее пользу кроме цены, которая поднимается непонятно по какой причине каждый месяц. Стоит газета хоть и немного, непонятно, почему я плачу больше, если все остается как прежде.

Напомню, что в мире экономический кризис, курс доллара быстро растет, и на этом фоне гораздо интереснее, что стоимость нашей газеты практически не менялась на протяжении нескольких лет. Что же касается отдельных предложений — это вроде как водитель трактора говорит, что на новеньком городском троллейбусе стоят украденные у него вчера колеса.

Если у "Игромании" есть куча красивых страниц, замечательные диски в придачу, за что я могу и раскошелиться. Новости и обзоры игр, фильмов я читаю в интернете, где появляются они, естественно, намного раньше и зачастую лучшего качества, в связи с чем перечитывать мнения ваших горе-авторов, допускающих кучу ошибок и открыто навязывающих свои суждения, нет никакого желания. Сразу оговорюсь, что есть пара авторов, чьи рецензии радуют объективностью и выделяются хорошим слогом. В итоге читабельны только парочка статей.

Как и следовало ожидать, кучей ошибок с нами также не поделились. Тем не менее, уверен, что в сравнении с интернет-изданиями автор погорячился. Дело в том, что масса (т.е. очень много) нынешних и прошлых авторов "ВР" пишут для интернет-изданий и даже являются их редакторами. Таким образом, планка качества "ВР" полностью соответствует стандартам авторитетного интернета.

Но нельзя не отметить возрастающий уровень качества газеты с годами. Взяв выпуск газеты 5-летней давности и сравнив с нынешним, становится заметен небольшой, но прогресс. Но, что касается главного — рецензий, то теперешние авторы в большинстве похуже. Если вы решили, что я ваш ярый ненавистник, вы ошиблись. Я ведь немного слукавил и покупаю газету не только по привычке, но в нынешнем положении вы для меня "лузеры". Понимая, что критику вы не воспринимаете, или во всяком случаи толку от нее нет, и вы все равно так и останетесь застрявшими в прошлом десятилетии, прошу вас хотя бы с уважением относиться к своим коллегам, у которых стоило бы, наоборот, поучиться.

Так не бывает, чтобы учиться, не уважая "учителя". Кто-то написал ерунду, или мне кажется, что это ерунда, — где тут основания учиться? Наоборот, я для того и пишу, чтобы сказать: "Это ерунда, неправда, глупость". Если я не уверен в своей правоте, я могу еще лучше изучить игру (или другой предмет спора). Но когда я безусловно в теме, могу позволить себе маленькую "охоту на ведьм": побродить по игровым сайтам и сайтам игровых изданий и посмотреть, где написан полный бред, где автор не в теме, кого из журналистов купили. А затем выбирать личных авторитетов на основании этой информации, а не за цвет страниц и диск в комплекте. Поверьте, подобным образом поступают все наши авторы.

Теперь что касается бесполезной критики. Критика полезна, изменения в газете происходят, и они не стали менее интенсивными за последние годы. Правда, калибруются все изменения по отзывам читателей, которые автор этого письма считает жалкими и раздражающими. Но более важно то, что от нас требуют все более значительных изменений: превращения в журнал, расширения тематики и так далее (постоянные читатели "НП" все наблюдали сами). А вот, например, появление новой рубрики уже не воспринимается как новшество. Качественные изменения требуют больше времени и больше усилий (эти усилия прилагаются). С этой же целью повысили цену газеты, авторы себе эти деньги не присвоили.

Да, все же с надеждой желаю вам приятных перемен, которые не заставят вас утратить свою уникальность, и примите мои запоздавшие поздравления с юбилеем. А что касается меня, то через месяц, несмотря на вышесказанное, я опять буду держать в руках свежий номер "ВР".

Мы будем работать, чтобы это случилось. Спасибо за письмо.



[Александр Каминский]

Доброго времени суток, Anuriel. Пишу Вам письмо, которое, в принципе, можно поместить в рубрику "Своя колокольня", а можно разместить в "Нашей почте" как крик души, рубрика ведь существует в том числе и для этого ;-).

Думаю, ему не будет тесно здесь, если моих комментариев будет немного.

А пишу я потому, что являюсь поклонником серии Disciples. Вот, прочитал обзор третьей части этой культовой игры, написанный господином Blackout, и хочу отметить некоторые недоговоренности его обзора и выразить свой взгляд на эту игру.

Пройдя в Disciples и Disciples 2 все, что возможно (а проходил я и магом, и бойцом, и гильдийцем, и даже жезлоносцами), я с нетерпением ждал выхода третьей части культовой игры. И первое впечатление у меня было такое же, как от голливудского фильма "Шерлок Холмс" (кто смотрел, меня поймут). Да, это местами неплохая пошаговая стратегия, правда, глючная и забагованная из-за своей сырости, НО ЭТО НЕ Disciples!

В самом деле, Disciples 3 — типичная спорная игра. Первую точку зрения о ней вы могли прочитать в прошлом номере "ВР", вторую найдете ниже. Кстати, к/ф Гая Ричи тоже получил от разных зрителей как похвалы, так и тухлые помидоры.

А теперь по порядку:

1. Графику предыдущих частей господин Blackout называет гигантоманией, но тогда графику этой игры я назову карликоманией, потому что разглядеть, что из себя представляют юниты, не представляется возможным во время игры и на поле размещается куча зелененьких оловянных солдатиков. Да, можно приблизить камеру, чтобы их посмотреть, но тогда невозможно играть.

2. Тактика, которую так расписывал Blackout. Из-за того, что AI непроходимо туп, тактики нет никакой. Играя за людей, достаточно развить элементалиста, потом вызываешь в центр карты элементаля, и все враги тупо бегут к нему. Не обращая внимания ни на лучников, ни на магов. Это, по вашему мнению, верх тактических игр? Нет элементалиста — пожалуйста, купите руну с големом (доспехом, гончей, энтом и.т.д), и все повторяется.

3. Баланс. Я промолчу. Просто попробуйте поиграть на сложном уровне первую миссию за людей, и когда через три хода придут эльфы и вынесут Мизраэля, все поймете.

4. Ресурсы. А зачем они? В конце миссии заходим в магазин, на все деньги (а они к концу миссии накапливаются прилично) покупаем всякой фигни, а в начале следующей все тупо продаем в магазине. И вот — опля, золото уже нам не нужно, дождемся камушков — и все. Точно так же покупаем руны, и в начале следующей миссии вместо того, чтобы драться юнитом с силой удара 60, используем им руну, которая наносит удар силой 800. Круто! Ну, ввели вы (это я разработчикам) руны в бою для разнообразия геймплея, так почему их может использовать любой юнит? Бред.

5. А знаете, почему Blackout в своем обзоре ничего не сказал про магию? А потому что она исчезла. Абсолютно. Мана нам уже не нужна. А для чего? Чтобы один раз (максимум два, если магом) использовать заклинание с неизвестным эффектом? Да-да, с неизвестным. Потому что у юнитов ведь теперь появилось сопротивления магии, хрен знает, как она на кого там подействует...

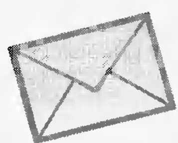
6. Особые умения юнитов. Blackout их так расписал, загляденье. Вот только как их посмотреть, он не мог бы подсказать? Да. Правой клавишей можно посмотреть, какие особенности есть у юнита. Но что она сама обозначает, не узнает никто. Пока этот юнит не окажется в твоей армии. Даже в ветке развития, пока не построишь инквизитора, пока он не прокачается и не окажется у тебя, не узнаешь, что же значит эта "анафема"! Про нейтралов я и не говорю. Что обозначают их спецспособности, остается только догадываться.

Закончить свой "обзор" я хотел бы цитатой господина Станислава Иванейко из обзора "Дальнобойщики 3" из того же номера газеты: "Тормозящий, забагованный и несбалансированный проект, который погубил некогда хорошую игровую серию. Смыть позор разработчикам будет крайне сложно".

В дополнение хотелось бы вот что сказать: на страницах "Нашей почты" идут дебаты про то, какие геймеры бывают. Я вот геймер с 15-летним стажем. У меня престижная работа, много разных увлечений помимо игр, но я могу ночь напролет играть в игру, которая мне нравится, и при этом все успевать. Так вот, в силу моего достатка, я, слава богу, имею возможность покупать лицензионные копии игр, которые мне нравятся, то есть голосую рублем. Я не куплю ни одного дополнения к вышеуказанному продукту, а тем более всякую хрень для "ярых фанатов". НИЖАЙШИЙ ПОКЛОН Katauri!!! Ребята, вы лучшие!

С уважением, Александр Каминский

Представим себе Disciples 2 без баланса (баланс там и так гнилой) и со слабым интеллектом компьютера (на глобальной карте он был весьма слабоват). Чем третья часть будет выделяться? Несколькими глюками и недоработками в интерфейсе. Достаточно ли этого, чтобы считать Disciples 3 не заслуживающей своего имени? Мне кажется, что не достаточно. Понимаю, фанаты хотели увидеть хит, который затмил бы конкурентов, а вышла глючная бета-версия, от которой разит дырой в бюджете. Но ведь King's Bounty от Katauri поставила очень высокую планку качества, большинству разработчиков просто нереально до нее дотянуться. Важно, что Disciples 3 уже нашла своих поклонников, и хотелось бы, чтобы она дожила до своих обещанных адд-онов. Может, тогда и старые поклонники серии взглянут на нее иначе.



[Sklif]

Доброго времени суток, Anuriel!

Доброе утро.

Прежде, чем примусь за обзор свежего выпуска "НП", хочу выразить признательность и попросить извинения за предыдущее мое письмо, которое как никакое подтверждает, что ты, Anuriel, трудишься в поте лица, не жалея живота своего, и, если можно так выразиться, за идею в том числе. Честно говоря, слабо был уверен, что ты возьмешься за столь трудоемкое занятие, как перепечатка рукописи в машинописный вариант. Думал, что лишь получишь пищу для размышлений или поднимешь на страницах "НП" ряд вопросов, которые я обозначил. Но нет тебе цены (хотя... есть; в размере заработной платы. Но та ли это цена, которой заслуживают такие трудяги? Зарплата почтальонов нынче невысока...) — перепечатал. Десятипальцевый метод рулит. И вот, как видишь, я исправляюсь. Раз ты пошел на такие жертвы, то и я соизволю, хоть и не владею десятипальцевым. А ты?

Владею, спасибо Шахиджаняну и пиратскому софту. Еще бы научиться быстро распознавать рукописный текст...

Итак. (звучит как всегда зловеще)

Во-первых, признаюсь, что не ведал о предстоящем юбилее. А посему рассыпаюсь в поздравлениях, может быть, последним из всех читателей. Желаю творческих успехов, чтоб не только на карманные расходы хватало, но и на тугие кожаные кошельки. Новых идей, новых статей, и чтобы Ваша Почта не оскудевала.

Идеи подарит время, статьи напишем, а судьба "Почты" зависит, в основном, от читателей.

Во-вторых, как никогда удачной оказалась подборка писем в январском номере. Так держать! Обычно читаю их выборочно, а тут взахлеб прочел все до одного, до последней буквы. И ворох новых идей, и свежие откровения, и жаркий спор. Пора, пора возвращать дебаты — есть о чем погутарить!

В следующем номере должны произойти.

И далее подробно пробежимся по письмам.

И с твоего, Anuriel, позволения, в первую очередь парирую выпад в свой адрес со стороны "великого и ужасного срывателя покровов, разоблачителя нечестивых читателей", мистера Нова. Кукуруза (если неправильно просклонял, без обид, поправьте). Ээххх... И ведь подозреваю, что не переубежу товарища, а все равно берусь. Да будет так, я рос в лесу. Я дикий, дикий Маугли... Для которого до 10 класса не существовало более мощной консоли, чем "Сюбор" (да и именовалась она куда менее презентабельно — так, приставка), а среди компьютеров гордо высился дремучий пень с 95-й виндой в кабинете информатики, а самой мощной игрой был старый добрый "Дюк" и "Варкрафт". На дворе был то ли 2001, то ли 2002 год. Грустно? Отнюдь. Лишь в 2001 году я узнал о существовании такой приставки, как некая "Сонька", она же PSone, а вместе с ней и PS2. Но своими глазами я видел лишь первую (на которой, кстати, увидел впервые третью часть "Обители зла" и вынужден был влюбиться в эту игру по уши). Не прошло и года, как в наших краях открыли клуб... я сказал клуб? Нет — клубик, в котором можно было поиграть на неком монстре диковинном, как "Дримкаст". Всего две приставки, небольшой выбор игр, но это был прорыв. Кстати, нигде после этого не слышал о подобных клубах в Беларуси, обычно речь идет о компьютерах. А зря, в приставки было веселее. Одновременно с этим появилась пара человек, которые пускали к себе домой поиграть за деньги. Разумеется, нелегально. Вот тогда-то я впервые и подсел на игры. Но при этом справлялся: учиться и выучиться на серебряную медаль; работать дома по хозяйству, так как по происхождению я из рабоче-крестьянской семьи; читать уйму книг, и не важно, что это были боевички-детективчики; играть в футбол, заниматься прочей ерундой; играть в интеллектуальные игры в местном клубе, ездить по турнирам и с переменным успехом выступать. В общем, все было в нашем безоблачном детстве. Своего компьютера или приставки я себе позволить не мог.

И лишь на третьем курсе универа, переселившись из квартиру в общагу, показав родителям достойную пожелания зачетку, я обзавелся компом. Не мощным (Селерон, одно ядро, 512 ОЗУ, Радеон 9550 на 128). Вот тогда я и пропал. До обеда — учеба, после обеда — библиотека, вечером — тусовка в моей комнате вокруг компа. Компания подобралась неплохая. Мы не только играли. Мы смотрели кино, слушали музыку, дурачились — в общем, весело проводили время. Я, насколько хватало терпения, давал приятелям нагуляться и лишь ближе к полуночи сам усаживался за игру. До этого раза два на выходных на ночь оставался в компьютерном клубе и жадно постигал доселе практически неведомый мне мир. Именно там, по роковому стечению обстоятельств, я впервые узнал, что такое "Тихий холм 2".

Уже за своим детищем я прошел все части и "Холма", и "Обители". Играл и во всякий мусор. Но больше всего времени провел за действительно стоящими проектами, такими как: "Мор.Утопия" (тут можно целый рассказ писать, как я жил в этой игре ночами напролет, смакуя всю глубину этого шедевра. Не хотите? Не надо), "Мэнхант", "Деус Экс", "Рим. Тотал Вар", "ФлатАут 1,2" и др. (перечитывая письмо, долго ржал с русской транскрипции игр. Решил оставить, как есть) Но... все это было чаще ночью, реже днем и один год. Спал перед парами час-полтора. Выхватывал время на парах. Дремал в библиотеке. Досыпал часик-другой в общаге среди веселого угара товарищей. Через год начал подрабатывать, познакомился с будущей женой — отчего времени стало крайне мало. Слава Богу, жена у меня тот же сатана, что и я, любит поиграть во всякого рода "Геройчиков 3", "Кингз Баунти", "Дисайплс", "ФлатАут2", "Мост Вантед" и некоторые другие проекты, чаще всего нестандартного толка.

Но... Мы находили время и на учебу, и на работу, и друг на друга, и на друзей. Сейчас — то же самое. Большую часть времени я провожу на работе. Дома работаю, смотрю кино, отдыхаю с женой, реже — читаю (хватит, начитался). А сейчас еще и в интернете пропадаю. Еще год назад мы с ней бороли "Фолаут 3" и "Кингз Баунти", играя на каникулах посменно: она — днем, я — ночью, в перерывах между чем вяло делились впечатлениями и... кушали. Но это были последние отголоски былого безумия, на одну неделю. Все реже и реже я втягиваюсь в подобное: то "Ассассинс Крид", то "Модерн Варфэр 1, 2", то "Анабиоз", то "Сталкер", то "Тургор". Все меньше и меньше проектов привлекает внимание, так как нельзя объять необъятное. Вот и приходиться выбирать единичные, действительно стОящие вещи, в которых либо качественное исполнение, либо глубокий колодец смысла, либо оригинальное решение. Трудно совмещать одновременно все направления своих интересов. Ищешь точки их пересечения. Пока еле-еле нахожу, скорее — нащупываю.

Граждане, считающие геймеров ненормальными, уже нашли в этой истории до семидесяти ненормальностей. Граждане, привыкшие к стереотипу "геймер в 12 — унылый рахит, геймер в 20 — одинокий неудачник", уверены, что Sklif все врет и сочиняет. Для изучения проблемы геймерства нужно обязательно подключить Sklif-а к детектору лжи и провести собеседование с уважаемым психиатром. Затем сможем принимать меры.

Лично я в этой биографии во многом узнал себя.

Что касается геймерства. Надоело это слово, хоть без него — никуда. Но — НА-ДО-Е-ЛО. Кто такой геймер? Суть, игрок. Нет, это игрок в компьютерные (видео-) игры. И все. 1 час в день, 24 часа он проводит за игрой, не важно. Главное, что он не гнушается этого занятия, а значит чувствует необходимость поиграть.

Во времена, когда компьютеры были редкостью, для меня слово "геймер" означало человека, который на любом компьютере ищет папку GAMES.

Другое дело, когда геймеров можно разделить на... ммм... задротов и не-задротов. Не в обиду будет сказано — в интернете прочитал этот термин, а до недавних пор вкладывал в него несколько иной смысл.

Есть более приличное слово — "манчкин", с тем же смыслом.

Кто такой задрот? Это наркоман, сознательный или нет. Это психологическая зависимость, и ничего постыдного в ней нету. Ничем не хуже любых других. Это надо лечить, в зависимости от степени зависимости, извините за каламбур. И я не отрицаю, что предрасположен к подобной зависимости, но я не стану брать больничный, чтобы поиграть в "Героев 5", так как знаю, что они того не стоят. Поиграть же в "Тургор" могу и без того, ночью, днем, на выходных, но лишь по одной причине: урод я, натура у меня творческая, требующая чего-то вот такого, чтоб башню вывернуло наизнанку некой идеей, осмыслением Бытия. Другие игры: из интереса, для расслабления, отдыха. Но я все равно не желаю тратить на игры так много времени, только чтобы поиграть.

Исторические игры поюзаю — я историк по образованию, нестандартные проекты тоже — интересно посмотреть, на что способна фантазия; глубокие проекты изучу вдоль и поперек, так как не могу отказать себе в роскоши думать, размышлять, задумываться. Все остальное — вместо того, чтобы пялиться в телик или плевать в потолок.

Так что — не жду я "Дьябло 3", терпеть не могу подобные игры. А вот в "СтарКрафт 2" поиграть попробую. Но вряд ли очень сильно. Все очень просто: то, без чего переживу, оставляю в стороне. Некогда. Пора самому творить.

Творческая работа капризная, без плевания в потолок или его аналогов не обходится.=))

Не перестарался ли я? Хватит. Излил душу на мельницы Бытия...

Теперь же предложение Anuriel'ю. С некоторых пор все больше интересуюсь играми как феноменом современной культуры. Антропологически, так сказать. Уверен, что у почтальона скопился немалый архив читательских писем, историй и т.п. материала. Почему бы не пустить их в научный оборот? Это будет еще один шаг к пониманию игр как неотъемлемой части современной жизни. Культурологический срез нынешней эпохи, которая меняется все быстрее и быстрее. Ведь на одних только рассказах читателей, на их письмах можно составить описание маленького кусочка современных реалий нашей страны, ее жителей. Сейчас, конечно, это не так, может, и интересно, но уже через лет десять-двадцать, когда и игры будут другие и люди, такой материал будет бесценен. Как ваш коллектив смотрит на то, чтобы сделать качественный рывок вперед, а не количественный? Из издания ПРО игры превратиться в издание О роли игр. В рамках глянцевого варианта, к примеру. Но начинать надо уже сейчас. Пора уже показать всем недалеким, что компьютерные игры — это свершившийся факт истории, от которого никто уже не отвертится, да и не захочет. Что это не только детские игрушки, это двигатель прогресса, вектор мысли, путь познания себя в роли Бога. Какие будут на это соображения? С удовольствием бы обсудил эту тему с читателями и авторами газеты.

Что касается издания, то тематику мы пока что сохраним, ибо востребована. Хотя в аналитических рубриках мы как раз пишем об играх как о явлении.

Что же до архивов почтальона, я уже пробовал их упорядочить, поскольку подобные предложения мне поступали. Результатом пока что не доволен: жидковато и несистемно. Но если дописать пару десятков килобайт, может, получится что-то толковое.

Пока все. На связи...

P.S. (не бойся...) Стыдно такое спрашивать, но: "Павел" в шаблоне письма на сайте — это ты, Anuriel? Будем знакомы!

Павел Брель — наш шеф-редактор, а меня зовут Дыдышко Артем. Будем знакомы!

***

Вот и все, отпущенные на нашу беседу тысячи символов исчерпаны. Продолжим в следующем месяце. Нам будет о чем поговорить — вы ведь ознакомились уже с нашим выбором игр года. Нет? Тогда чего же вы ждете?!

Anuriel
anuriel.vr@gmail.com

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Платформы*	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Дата
УЖЕ ВЫШЛИ					
Dark Void	Экшен от третьего лица (TPA)	PC, X360, PS3	Capcom / 1С-СофтКлаб	Airtight Games	-
Dark Void Zero	Платформер	NDS	Capcom	Other Ocean Interactive	-
Евлампия Романова: Нежный супруг олигарха	Квест	PC	Акелла	CreativeDream Studio	-
Mole Control	Аркада	PC	Blitz Arcade	Remode, Blitz Games Studios	-
Vandal Hearts: Flames of Judgment	Пошаговая стратегия (TBS)	X360, PS3	Konami	Hijinx Studios	-
Tiger Woods PGA Tour Online	Онлайновый симулятор гольфа	PC	Electronic Arts	EA Los Angeles	-
Simplz: Zoo	Стратегия, тайкун	PC	Reflexive Entertainment	Reflexive Entertainment	-
The Lost Cases of Sherlock Holmes: Volume 2	Логическая игра	PC	Legacy Interactive / GFI, Руссобит-М	Legacy Interactive	-
Daniel X: The Ultimate Power	Аркада	NDS	THQ	Griptonite Games	-
Max & the Magic Marker	Платформер	PC, Wii	Press Play Games	Press Play Games	-
New Star Tennis	Теннисный симулятор / менеджер	PC	New Star Games	New Star Games	-
Grand Ages: Rome — Reign of Augustus	Стратегия в режиме реального времени (RTS), дополнение	PC	Kalypso Media	Haemimont Games	-
Total Extreme Wrestling 2010	Симулятор / менеджер реслинга	PC	Grey Dog Software	Grey Dog Software	-
Mass Effect 2	Экшен-RPG	PC, X360	Electronic Arts / 1С-СофтКлаб	BioWare	-
Driving Speed Pro	Аркадный автосимулятор	PC	WheelSpin Studios	WheelSpin Studios	-
MAG	Онлайновый шутер от первого лица	PS3	Sony Computer Entertainment	Zipper Interactive	-
No More Heroes 2: Desperate Struggle	Слэшер	Wii	Ubisoft	Grasshopper Manufacture	-
Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars	Файтинг	Wii	Capcom	Capcom	-
KrissX	Пазл	PC, X360	Blitz Arcade	Regolith Games	-
Черная молния	Аркадный автосимулятор	PC	Новый Диск	CCCP Games	-
Assassin's Creed 2: The Battle of Forli	Экшен от третьего лица (TPA), дополнение	X360, PS3	Ubisoft	Ubisoft Montreal	-
Fluttabyes	Пазл	PC	Blitz Arcade	Red Chain Games	-
Invasion Defender	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	X360	ZiCorp Studios	Invasion Games	-
Mortal Online	MMORPG	PC	Star Vault	Star Vault	-
Global Agenda	MMORPG	PC	Hi-Rez Studios	Hi-Rez Studios	-
The Sims 3: High-End Loft Stuff	Жизнесим, дополнение	PC	Electronic Arts	The Sims Studio	-
ODD Society	Адвенчура	PC	ODD1	ODD1	-
Dungeon Defense	Стратегия	PC	Trendy Entertainment	Trendy Entertainment	-
Endless Ocean: Blue World	Аркада	Wii	Nintendo	Arika	-
Противостояние. 3D. Перезагрузка	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC	Руссобит-М	GFI	-
Ankh: The Lost Treasures	Логическая игра	PC	Legacy Interactive	Legacy Interactive	-
Armored Core: Silent Line Portable	Робосимулятор	PSP	FromSoftware	FromSoftware	-
Дарья. Загадки Куршевеля	Пазл	PC	Руссобит-М	Waterfall Interactive, GFI Russia	-
BioShock 2	Экшен от первого лица (FPS)	PC, X360, PS3	2K Games / 1C	2K Marin, 2K Australia, Digital Extremes / Arkane Studios	-
Percy Jackson & The Olympians: The Lightning Thief	Тактическая стратегия	NDS	Activision	Griptonite Games	-
Dante's Inferno	Слэшер	X360, PS3, PSP	Electronic Arts	Visceral Games	-
Stargate Resistance	Онлайновый экшен от третьего лица	PC	FireSky	Cheyenne Mountain Entertainment	-
Galcon Fusion	Аркада	PC	Phil Hassey	Phil Hassey	-
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
Art of Balance	Пазл	Wii	Shin'en Multimedia	Shin'en Multimedia	15 февраля
Heavy Rain: The Origami Killer	Адвенчура	PS3	Sony Computer Entertainment	Quantic Dream	16 февраля
Making History 2: The War of the World	Пошаговая стратегия (TBS)	PC	Muzzy Lane Software / 1C, Snowball Studios	Muzzy Lane Software	16 февраля
Aliens vs. Predator	Экшен от первого лица (FPS)	PC, X360, PS3	SEGA / 1С-СофтКлаб	Rebellion	16 февраля
SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 3	Экшен от третьего лица (TPA)	PSP	Sony Computer Entertainment	Slant Six Games	16 февраля
Dementium 2	Экшен от первого лица (FPS)	NDS	SouthPeak Interactive	Renegade Kid	16 февраля
Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth	Квест	NDS	Capcom	Capcom	16 февраля
Crime Scene	Адвенчура	NDS	SouthPeak Games	White Birds Productions	16 февраля
Nancy Drew: Model Mysteries	Адвенчура	NDS	THQ	AWE Productions	16 февраля
Louisiana: Mystery Cases	Квест	PC	Rondomedia	Infinion	17 февраля
EverQuest 2: Sentinel's Fate	MMORPG, дополнение	PC	Sony Online Entertainment / Акелла	Sony Online Entertainment	17 февраля
The Misadventures of P.B. Winterbottom	Платформер	X360	2K Play	The Odd Gentlemen	17 февраля
Craft of Gods	MMORPG	PC	Kalicanthus Entertainment	CyberDemons Group, Soluciones Imposible	18 февраля
Deadly Premonition	Экшен от третьего лица (TPA), хоррор	X360	Ignition Entertainment	Access Games	18 февраля
Last Rebellion	jRPG	PS3	NIS America	Nippon Ichi Software, HitMaker	23 февраля
Napoleon: Total War	Стратегия, дополнение	PC	SEGA / СофтКлаб	The Creative Assembly	23 февраля
Sonic & SEGA All-Stars Racing	Аркадные гонки	PC, X360, PS3, Wii, NDS	SEGA	SEGA	23 февраля
Arsenal of Democracy	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC	Paradox Interactive	BL-Logic	23 февраля
Assassin's Creed 2: Bonfire of the Vanities	Экшен от третьего лица (TPA), дополнение	X360, PS3	Ubisoft	Ubisoft Montreal	25 февраля
Ранетки: Game Live	Музыкальная аркада	PC	Новый Диск	ID Company	25 февраля
Echoshift	Пазл	PSP	Sony Computer Entertainment	artoon, Sony Computer Entertainment Japan	26 февраля
Anno 1404: Venice	Стратегия в режиме реального времени (RTS), дополнение	PC	Ubisoft	Related Designs	26 февраля
Superstars V8: Next Challenge	Аркадные гонки	PC, X360, PS3	Black Bean Games	Milestone	26 февраля
Battlefield: Bad Company 2	Экшен от первого лица (FPS)	PC, X360, PS3	Electronic Arts	EA Digital Illusions Creative Entertainment	2 марта
Фобос: 1953	Квест	PC	Новый Диск	Phantomery Interactive	4 марта

** Указываются не все платформы, а только те, на которых игра вышла в период с 15.01.10 по 11.02.10 или выйдет в указанную дату*

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

King Arthur: The Role-playing Wargame

Название локализации: *Король Артур*

Разработчик: *Neocore Games*

Локализатор/издатель: *GFI, Руссобит-М*

Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Ох, не балуют нас господа разработчики хорошими варгеймами, совсем не балуют. Тем выгоднее позиция проекта King Arthur: The Role-playing Wargame от студии Neocore Games: эта игра, не особо раскрученная и распиаренная, стала одной из лучших стратегий ушедшего года. А если учесть, что за последние годы из качественных фэнтезийных варгеймов можно припомнить разве что "Кодекс войны" от российских девелоперов, то "Королю Артуру" и вовсе цены нет. Олдскул, весьма приличная хардкорность и такая важная для любой стратегической игры вещь, как грамотный баланс, прилагаются.

Как известно, процесс локализации каких-нибудь средней руки шутеров или там автосимуляторов больших денег, ума, времени и таланта особо не требует. Другое дело игры с кучей текстового материала, к которым King Arthur и относится: кроме всяческих описаний, меню и т.п., в этом проекте хватает чистокровных текстовых квестов, где, само собой, "литературность" и изысканность языка — не роскошь, но требуемый стандарт. Ну а потерять эту самую изысканность при переводе — проще простого. Но "Руссобит-М" и GFI не потеряли.

Локализаторы "перелопатили" буквально все, что только можно — без перевода не остались ни текст, ни озвучка. Более того, перевод получился на удивление качественным — читать начинку упомянутых текстовых квестов — одно удовольствие, а закадровый рассказчик, равно как и практически все остальные задействованные в локализации актеры, выполнил свою задачу на "отлично". Уже только само название "Король Артур" подразумевает тему Средневековья. А Средневековье, тем более в сплаве с фэнтези, в свою очередь, вызывает ассоциации с характерными шрифтами. Так вот, и в плане шрифтов локализаторы поработали просто замечательно — красиво, читабельно и в нужном стиле.

Любой подобной "Королю Артуру" игре просто необходим мануал, так как не каждый стратег, особенно начинающий, усвоит всю нужную для успешного прохождения информацию в процессе внутриигрового обучения. И здесь локализаторы тоже халтурить не стали — руководство пользователя имеется, причем информативное и довольно симпатичное, разве что иллюстраций маловато. Еще один большой плюс "Руссобиту-М" и GFI — за их подход к привязке локализации к системе Steam. В русской версии проекта подключение к интернету и, понятное дело, к Steam требуется лишь в многопользовательском режиме. В сингл можно преспокойно рубиться и без доступа к Всемирной Сети. В белорусских реалиях, когда в очереди на подключение можно "провисеть" не один месяц, это весьма актуально.

В локализации King Arthur капельку расстраивают ровно две вещи. Первая — наличие банальных ошибок в тексте. Вторая — количество вариантов реплик юнитов весьма невелико. В остальном же все прекрасно. Рекомендуем.

Оценка игры: 7.9

Оценка локализации: 9.5

ОБЗОР

Grand Theft Auto IV: Episodes from Liberty City



Последние несколько лет наблюдается настоящее нашествие всевозможных мини-аддонов и DLC. Последние снискали наибольшую популярность на консолях, но и на персональных компьютерах их пруд пруди, достаточно вспомнить хотя бы проекты от BioWare. Dragon Age: Origins получил сразу несколько скачиваемых дополнений практически одновременно с выходом самой игры (см. соответствующий обзор неподалеку), а тот же Mass Effect 2 обзавелся дополнительными квестами и персонажами через несколько дней после релиза. Но эти примеры особой погоды не делают, равно как и расширения для Fallout 3 или Borderlands. Пара новых стволов, двухчасовая сюжетная линия — это ничто по сравнению с контентом оригинальных проектов. Другое дело, когда к дополнению подходят основательно, практически создавая полноценное продолжение серии, и два эпизода к GTA IV — The Lost and Damned и The Ballad of Gay Tony именно такими и являются.

Эксклюзивность для Xbox 360 здесь неспроста: Microsoft заплатили Rockstar 50 миллионов вечнозеленых купюр за то, чтобы адд-оны изначально вышли исключительно на "ящике". Впрочем, это не помешало появлению множества слухов о выходе дополнений на PC или PlayStation 3, которые уже подтвердились: Rockstar объявила, что весной, 30 марта, оба эпизода должны заглянуть на персоналки и PS3, причем ПК-юзеры получат в комплекте еще и мультиплеерный режим на 32 игрока, редактор для создания видео и новые треки для радио.

Дайте два!

Оба эпизода представляют собой полноценные дополнения, в каждом есть интересный и необычный сюжет (который, как ни странно, порой превосходит по глубине проработки оригинал), уникальные персонажи и потрясающие миссии.

Дополнение под названием The Lost and Damned повествует о тяжелых байкерских буднях. После возвращения главаря банды из тюрьмы в группировке все идет сикось-накось: другие группировки грызутся между собой, "наезжая" на L&D, дела у всех байкеров одинаково паршивы. Нам же предстоит навести порядок и доказать каждому сомневающемуся, что именно наша тусовка самая крутая.

Раз уж мы играем за байкера, то само собой разумеется, что большую часть времени мы проведем за рулем своего "железного коня". Помня некоторые проблемы физической модели мотоциклов из оригинальной GTA IV, Rockstar незначительно изменила поведение байков на дороге и, самое главное, существенно доработала падения с них. Теперь, чтобы свалиться с транспортного средства, нужно удариться о препятствие гораздо сильнее, нежели это было раньше. Это решение, разумеется, не в угоду реализму, но такой подход кажется логичнее: в оригинале Нико то и дело сваливался с мотоцикла во время легких столкновений, что изрядно нервировало, теперь же подобных проблем возникнуть не должно. Почти все поездки во время миссий мы будем проводить в строгом порядке, появился даже специальный значок, указывающий, где игрок должен ехать. В принципе, это можно и проигнорировать, но тогда вы рискуете пропустить большую часть разговоров: их можно услышать, только когда едете в строю.

Еще до выхода The Lost and Damned можно было догадаться, что это дополнение окажется более жестоким, чем оригинальная игра, несмотря на то, что в ней тоже хватало насилия и нецензурной лексики. Все догадки подтвердились сполна: байкеры получились на редкость кровожадными, при любом удобном случае они пытают свидетелей, а раненых добивают с довольными ухмылками. Более того, наблюдается постоянное пренебрежение запретом на управление транспортными средствами в нетрезвом виде — странно, что в ESRB этого не заметили. Почти в каждом ролике байкеры "заправляются" пивом, после чего садятся за руль. Да, в оригинале ничто не мешало надраться до свиноподобного состояния и сесть в машину, но в The Lost and Damned это как-то особенно подчеркнуто.

Новые миссии особой оригинальностью не блещут, что и понятно: изобрести что-то новое просто невозможно. Да, порой попадаются и интересные квесты, но ничего такого, чего мы не видели в предыдущих частях серии, здесь вы не найдете. Что примечательно, время от времени наблюдаются пересечения с событиями и персонажами из оригинала. Наблюдать за Нико Беличем, который изредка мелькает в кадре, особенно интересно — нечасто нам показывают главных героев в качестве второстепенных и ничего не значащих лиц.

Те же яйца

Второе дополнение, The Ballad of Gay Tony, еще до релиза обросло множеством споров, что, между прочим, далеко не впервой проектам Rockstar. Главным объектом перипетий стало, разумеется, название. Сначала все полагали, что мы будем играть за человека с нетрадиционной сексуальной ориентацией, но вскоре разработчики опровергли эти слухи, тем самым успокоив армию фанатов: перспектива играть за "голубого" большинству была не по нраву.

Никаких кардинальных изменений в игру, как и предыдущее дополнение, "Баллада" не вносит. Новая история получилась более-менее интересной, но при этом персонажи абсолютно не запоминающиеся, кроме самого Тони. Все слишком шаблонно: вновь рядовые бандиты с замашками на новых Фрейдов, чьи попытки сказать что-нибудь философское и умное кажутся смешными — ну сколько можно-то? The Lost and Damned, наоборот, сделал ставку на колоритных и харизматичных персонажей, без потуг на заумные речи.

Зато миссии стали гораздо интереснее и разнообразнее чем те, что были в оригинале и предыдущем DLC. Квесты теперь многоуровневые, что нечасто можно было встретить в предыдущих GTA. Рутинная по меркам серии миссия запросто может закончиться минут через двадцать реального времени, а вы при этом успеете уничтожить несколько вертолетов, взорвать десяток-другой автомобилей и убить сотню-другую человек.

Еще одна приятная новость — теперь в заданиях появились чекпойнты. Раньше, если вас убивали, вы начинали квест с самого начала, неважно, погибли перед финалом или на старте. Теперь игра от этого, наконец, избавилась.

Миссии стали не только длиннее, но и масштабнее. Самым ярким примером может послужить задание по уничтожению яхты. Сначала нам нужно незаметно подплыть к посудине, затем угнать вооруженный до зубов вертолет и расстрелять роскошную лодку, после чего преследовать выживших противников на побережье и стрелять по ним из всех стволов. Впечатляет — раньше нас нечасто баловали многоуровневыми заданиями.

Дополняет все это набор из новых транспортных средств и нескольких мини-игр, которые удерживают у экрана еще какое-то время после завершения сюжетной кампании.

Два адд-она выжимают из GTA IV последние соки. Дальше развивать эту часть уже просто некуда, следующим шагом должно стать полноценное продолжение, а не новые эпизоды. Если смотреть объективно, то The Ballad of Gay Tony на голову превосходит The Lost and Damned, но пропустить последний крайне нежелательно, благо оба эпизода вышли в издании на одном диске. В любом случае, серию ждет светлое будущее — Rockstar знает, что делает.

РАДОСТИ:

Новые транспортные средства
Интересные миссии
Колоритные персонажи
Увлекательные сюжетные истории
Новые мини-игры

ГАДОСТИ:

Нет новых территорий
Скучные диалоги

ОЦЕНКА:

8.7

ВЫВОД:

Добротные дополнения, которые принесли новых интересных героев и качественные миссии на просторы Либерти-Сити. На большее, увы, они не способны, но все-таки это всего лишь DLC, а не полноценные сиквелы.

Станислав Иванейко

Диск предоставлен магазином "Геймпарк", gamepark.shop.by



ОБЗОР

The Whispered World



Жанр: *квест*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Daedalic Entertainment*
Издатель: *Deep Silver*
Издатель в СНГ: *Руссобит-М, GFI*
Похожие игры: *серия DiscWorld, серия King's Quest*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 1,8 ГГц; 256 Мб ОЗУ; видеокарта со 128Мб ОЗУ; 4 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор с частотой 2,4ГГц; 512 Мб ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ; 4 Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.the-whispered-world.de*

Шепот захватывает вас. Ностальгией. Тем, что станет ностальгией. Захватывает.

Не как Говард Бил в великолепном исполнении Питера Финча, получивщего за эту роль знаменитую "золотую" статуэтку, в остром приступе шизофрении вместо извинений за угрозы расправы над самим собой орущего: "Это — массовое помешательство! Вы — маньяки!", брызгая слюной на объектив камеры, покрываясь испариной и вращая безумными глазами. Не как во время эфира передачи "Хмурое утро" с Александром Гордоном, который вскрывает конверт и саркастически посмеивается: "Путем прочтения чтеца", а из радиоприемника доносится хмурый голос, вещающий о том, что все плохо, плохо, плохо, а если и хорошо, то тоже плохо. Не как в адаптации новеллы из "Книги примеров графа Луканора и Патронио" Дона Хуана Мануэля Гансом Христианом Андерсеном, а после в бесчисленных мультипликациях и экранизациях, заканчивающихся везде одним и тем же смешливым криком и тем же улюлюканьем толпы, впоследствии переросшим в известнейший афоризм: "А король-то голый!". И уж точно не как Mega64 с воплем: "If you're not indie, f*ck you!" и ударом в лицо, приуроченными к Games Festival Awards at Game Developers Conference 2009. Без вызова, протеста, противопоставления, заявлений: "Я не такой — я другой" и прочих хитростей, трюков и фокусов пиарщиков.

Как Гюнтер фон Хагенс, стремящийся сохранить плоть в собственном музее Body Worlds, всегда в черной шляпе и с выражением лица, как у своих экспонатов. Как Говард Картер 16 февраля 1923 года, спустившийся в гробницу Тутанхамона и стряхнувший песок забвения с саркофага из чистого золота, не думая о стоимости центнера этого металла на рынке. Как Амели Пулен вечером 30 августа, который на самом деле был вечером 31 августа, и отставший от стены кусочек плитки с сокрытым за ним тайником. Как Нил Олден Армстронг, спустя три года после первого прикосновения к звездам произнесший: "Маленький шаг для человека, но гигантский скачок для всего человечества", предположительно, в приступах паранойи где-то в песках Невады. Как пятиклассница Оля Иванова во время очередной поездки на дачу, наконец-то сумевшая отворить дверь на чердак, поднимающая крышку престарелого сундука с прабабушкиными сокровищами. Как вы, перерывающие книжную полку в поисках спрятанной пару лет назад задачки, случайно наткнувшиеся на растрепанный экземпляр приключений одного американского босоногого мальчишки, ночующего в пустой бочке и курящего трубку, в переводе Корнея Чуковского. С открытием нового, переизданием старого, просто хорошего, рассказывая про зеленеющую траву, сидя в кресле-качалке с седыми усами и ностальгируя.

Завораживающий. Отдающий днями, неделями, месяцами и годами, затраченными старательными, вдохновленными и ностальгирующими немцами на труд, творчество, и передающий их виденья аллюзий на эти миры. Вовлекающий красивейшими и величественными пейзажами, с фантасмагорическими небесами, гротескными водопадами и едва уловимой линией горизонта. Притягивающий необычными антуражами, вызывающими гордость и жалость, передающими величие и отчаянье. Поражающий внимательностью, насыщением каждой картины мелкими деталями, которые как будто и незаметны, но убери их мысленно — и уже что-то не так. Практически статичные, они через зрение впитываются в мысли и действия, как представители синтетического искусства, самим фактом своего существования доказывающие принадлежность к нему. Практически ничего, никого, никогда не цитирующие, но порождающие массы ассоциаций как с живописью, так и с анимацией. И можно закричать: "Ведь это похоже на... А на что же это похоже?". Снабженная устаревшей и подчеркнуто медлительной анимацией, минималистично и без высыхающих на главном герое маек, но под стиль подходящей полностью.

Занимательной и замечательной инструментальной музыкой. Под похожую вы, наверное, не однажды потягивали кофе в кафе на тихих улочках, посматривая через окно на мелькающие тела вечно спешащих по своим делам прохожих. Фортепьяно и флейта, что-то из духовых подключается, как на концерте в камерном зале любой филармонии, — и вы можете смело искать записи гамбургской студии Periscope, о которой узнаете благодаря The Whispered World.

Пропитанный не старой доброй осенней меланхолией и миром, стекающим, как время Сальвадора Дали, со страниц "Маленького принца", как в Samorost. И не тихим очарованием ночной Праги и "Рассказами из правого кармана" во внутреннем кармане клетчатого фланелевого пиджака из Machinarium. А уже настоящей апатией, под регулярным легким давлением внутреннего безразличия и состоянием, которым оправдывают свою унылость многие, называя его депрессией. Именно таким воздействием на аматера запомнится и войдет в книгу истории узкого круга эстетствующих ублюдков The Whispered World. От пустоты и на спине по течению, легкими движениями подталкивая к действию в состоянии обреченности, и прямиком до откровенных фрустраций и хриплым голосом, бубнящим про стада и ходячих трупов. Вне нонконформизма и выпяченной нижней губы, но цитируя самих себя в часы уныния, опершись спиной на могильный камень с томиком Перси Шелли в руках. Хмурое утро намекает, крича о том, что хэппи-энда не будет. И надменный трагикомичный смешок уставших романтиков.

Начинаясь сказкой о волшебных королевствах и грустном колдуне, весьма нетривиально выписывая растянутые, но все одно неожиданные финты. Не меняя смысла сказанного, но переставляя местами ударения и играя с интонациями, сюжетный клубок ведет по дорогам The Whispered World, показывая нелепые и серьезные ситуации, в которых принимать участие просто обязательно. Жонглируя персонажами, всегда уникальными, со своими совершенно шизофреничными характерами, когда каждый из них — образ, раскрытый полностью, но требующий к себе внимания. Великолепными диалогами — а приставить к ним другое прилагательное значит солгать, — в основной своей массе несколько отстраненными от сюжетной кривой, но от этого не теряющими в глубине проработки и живости. В беседах с героями вкачивается очередная доза тоски по давно утерянному дому и апатии, раскрываются сами собеседники, проясняются картины окружающего мира, а вы словно разговариваете с живыми людьми или со своим отражением в зеркале. Выделяющиеся потрясающей озвучкой, пока что только на немецком — но это стоит того, чтобы взять в библиотеке словарь и несколько разговорников. И даже в них скорее важнее тембры и подача, артистизм актеров, а смысл можно перевести даже приблизительно.

Динозавровый. Древний, как экскременты мамонта, и весь такой из себя олдскульный. В плане подключения логического мышления в основной массе понятный, хоть и не позволяющий проскочить через себя с отключенным мозгом. Лишенный проблем с поиском активных точек, но при этом привлекающий к себе внимание внутреннего критика изрядной долей алогизмов и условностей. Чайной ложечкой дегтя ложится это в океан меда и, в принципе, если не придираться к мелочам, не замечается, да и навряд ли сможет кому-то подпортить удовольствие.

Как призрак из платяного шкафа. Пришелец из прошлого. Один из тех, кто в прошлом году рвал на клочки постулат о том, что блокбастеры всадили все шесть пуль из Colt Navy 1851 года выпуска в спину адвенчурам, а сами создатели захлебнулись в самокопировании, задохнулись от дефицита идей. А может, это просто минула эпоха "нулевых"? Минёт ли "нулевое" поколение?

Шепот уносит вас. Стоит надеяться, вне зависимости от количества волос на голове и мудрости в глазах.



РАДОСТИ:

Увлекательный и непредсказуемый сюжет
Живые персонажи
Насыщенные беседы
Уникальная апатичная атмосфера
Очаровательная визуальная часть
Прекрасная музыка

ГАДОСТИ:

Редко алогичные загадки

ОЦЕНКА:

9.4

ВЫВОД

То, что The Whispered World пришел из прошлых поколений, вовсе не означает, что лишь ностальгирующим старикам стоит выползать из-под колючего одеяла взрослой жизни, дабы окунуться в океан настроения этого квеста. Чтобы молодые геймерята, только вчера попробовавшие на вкус дорогостоящий зрелищный шутер, смогли проникнуться действительно потрясающей игрой, нет ну никаких препятствий.

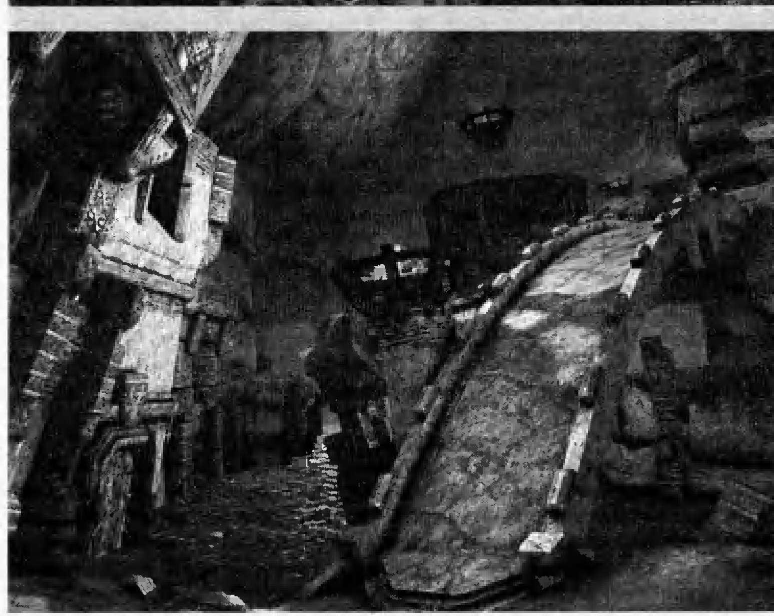
Слава Кунцевич











ОБЗОР

DLC для Dragon Age: Origins

Blood Dragon Armor, The Stone Prisoner, Warden's Keep, Return to Ostagar

Жанр: *RPG*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *BioWare*
Издатель: *Electronic Arts*
Издатель в СНГ: *Electronic Arts*
Названия локализованных версий: *Доспех Кровавого Дракона, Каменная Пленница, Крепость Стражей, Возвращение в Остагар*
Похожие игры: *Star Wars: Knights of the Old Republic, Mass Effect, серия Neverwinter Nights*
Минимальные системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 1,8 ГГц; 1 Гб (для Windows XP) или 2 Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6600GT или ATI Radeon X850; 20 Гб свободного места на жестком диске; подключение к интернет*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Quad 2,4 ГГц или AMD Phenom II X3 2,8 ГГц; 2 Гб (для Windows XP) или 4 Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800GTS или ATI Radeon HD 3850; 20 Гб свободного места на жестком диске; подключение к интернет*
Официальный сайт игры: *www.dragonage.com*

Для большинства тех, кто читает эту статью, не имеет никакого смысла рассказывать о том, насколько увлекательной получилась Dragon Age: Origins. Критики наградили эту игру различными титулами — от "Шедевр игровой индустрии" до "Эталон для RPG на ближайшее десятилетие". За два месяца до выхода проекта стало известно о том, что Electronic Arts, нисколько не сомневаясь в коммерческом успехе Dragon Age, дала добро на разработку сиквела. Да и как можно сомневаться, когда за дело отвечает BioWare — компания, вдохнувшая жизнь в такие проекты, как Baldur's Gate, Star Wars: Knights of the Old Republic, Neverwinter Nights и Mass Effect.

Задолго до выхода игры продюсеры BioWare уверяли, что компания на протяжении двух лет собирается пополнять мир Dragon Age: Origins новым контентом. Но мы помним, как точно такие же речи звучали во время запуска Mass Effect — и можно ли назвать интенсивной поддержкой то, что BioWare выпустила в виде DLC для Mass Effect? Ответ очевиден — нет.

В начале октября 2009-го BioWare пообещала выдать три загружаемых дополнения к Dragon Age: Origins непосредственно в день выхода этой RPG. Два из них — "Каменная Пленница и "Доспех Кровавого Дракона" — стали бесплатными для покупателей лицензионной версии. За третий — "Крепость Стражей" — пришлось заплатить 560 Microsoft Points или $6,99. Хотя, если вы купите коллекционное издание Dragon Age, то платить не придется и за "Крепость Стражей" — в "коллекционку" оно входит по умолчанию. Требование оплаты, однако, вызвало волну возмущения среди игроков, и все кому не лень стали обвинять BioWare в желании заработать легкие деньги. Но, несмотря на критику, "Крепость Стражей" стала самым продаваемым дополнением в PlayStation Store и принесла разработчикам свыше 1 миллиона долларов.

После такого успеха почти не осталось тех, кто еще сомневался в том, что BioWare сдержит свое обещание насчет регулярного выпуска дополнительного контента. Всего через неделю после того, как Electronic Arts объявила о финансовых успехах "Крепости Стражей", появилась информация о том, что вселенная Dragon Age: Origins пополнится еще одним контент-паком под названием "Возвращение в Остагар". Цена "Возвращения" очень демократичная — $5, 400 Microsoft Points или 400 BioWare Points. Одно лишь расстроило фанатов: дополнение обещали выпустить в конце 2009-го — на деле же "Возвращение в Остагар" появилось лишь 14 января 2010-го.

Перейдем непосредственно к обзору самих DLC.

"Доспех Кровавого Дракона"

"Доспех Кровавого Дракона" содержит в себе лишь непосредственно сами доспехи Кровавого Дракона. Вещички эти были сделаны для одного неварранца, охотника на драконов, но обрели дурную славу после того, как охотник был убит — людьми, а не драконами. Футуристическая вариация на тему этого набора брони также вошла в состав Mass Effect 2.

"Каменная Пленница"

"Каменная Пленница" уже пошире — она добавляет в Dragon Age задания, в ходе выполнения которых игроки посетят новые локации и получат в награду уникальные артефакты.

Суть сюжета сводится к следующему. Волею судьбы одному магу удалось заполучить в собственность голема, который выполнял все его приказы, потому что у мага был жезл управления этим големом. Но в результате некоторых событий жезл управления попал в руки одного торговца, предложившего вам за сущие гроши выкупить у него этот девайс. Завладев жезлом, вы обретаете возможность обладать личным големом — по крайней мере, так утверждает продавец. Правда, торговец предупреждает, что деревня, где находится голем, захвачена порождениями тьмы...

Играя в "Каменную Пленницу", вы можете исследовать новые локации, где повстречаете множество различного рода врагов, найдете тайники с уникальным оружием и прочтете новые сведения о мире игры. А самое главное — столкнетесь с новыми персонажами и их проблемами — вас ожидает череда сражений и ветвистых диалогов, в результате чего перед вами непроходимой стеной встанут непростые моральные решения.

"Крепость Стражей"

"Крепость Стражей" по своей структуре очень схожа с "Каменной Пленницей". Единственным отличием является то, что вам предложат другую сюжетную линию, понятное дело, с другими локациями и персонажами.

На месте стоянки вашего лагеря появляется человек и рассказывает историю, в которой переплетены судьбы как уже знакомых вам людей, так и тех, о которых вы ничего не знаете. Вам будет позволено исследовать заброшенную базу Серых Стражей и прикоснуться к некоторым страницам из мрачного прошлого Ферелдена. В очередной раз вас удивят неожиданные повороты сюжета, с тяжелым выбором "меньшего зла". Кроме того, "Крепость Стражей", как и "Каменная Пленница", добавляет в игру массу уникальной экипировки, в частности, полный набор Стража-Командора.

"Возвращение в Остагар"

"Возвращение в Остагар" несет в себе наибольшую из всех DLC сюжетную нагрузку, т.к. оно напрямую связано с основным сторилайном оригинала. Это дополнение начинается со слухов о том, что после битвы при Остагаре в живых остался один человек, которому удалось избежать попадания в плен. После того как вы повстречаете его в лесу, он, объяснив сложившуюся ситуацию, попросит вас о помощи. Ну нельзя отказывать!

Разумеется, в "Возвращении" вас ожидают новые сюжетные перипетии и новые локации. Здесь вы получите возможность вернуться на поле битвы, где почти в самом начале кампании оригинала погиб наставник Дункан и король Ферелдена Кайлан. По своей структуре и продолжительности "Возвращение в Остагар" практически не отличается от двух предыдущих мини-дополнений: максимум часа два игры, пара более-менее крупных локаций, заполненных сильными врагами и сундуками с уникальной экипировкой, включая полный комплект брони Кайлана и меч его легендарного отца Мэрика. Ну, и обязательный моральный выбор в конце — похоронить короля, как полагается, или бросить его тело на съедение волкам. Вам предстоит оказаться на поле битвы при Остагаре, где всех небезразличных к судьбе Ферелдена ждет уникальная возможность повторно поквитаться с убившим короля Кайлана огром, в груди которого Дункан оставил пару своих клинков.

В итоге для тех, кто осилит все дополнения, прохождение основной кампании значительно облегчится — новое оружие, новый мощный напарник со своими умениями, а также возможность обучиться паре уникальных способностей, близких по действию к запретной магии крови. Плюс, в Крепости Стражей наконец-то появился сундук для хранения вещей отряда.

P.S. Новости для фанатов: практически одновременно с выходом "Возвращения в Остагар" состоялся анонс полноценного адд-она — Awakening. Ходят слухи, что над ним трудится отдельная команда, а разработка шла параллельным курсом с созданием оригинала. О сюжете известно лишь, что оставшиеся без Архидемона порождения тьмы продолжают атаковать Ферелден разрозненными группами; некоторые из них обрели разум, сколотили банды и даже воюют друг с другом. Во всем этом нам и предстоит разобраться, параллельно вернув былое могущество Ордену и восстановив его штаб-квартиру. Известно, что мы сможем импортировать в дополнение персонажа из оригинала — или же играть за нового, Серого Стража из соседнего Орлея. Естественно, обещаны новые враги, новые NPC, новые дилеммы и новые способности. Увидим продолжение истории Dragon Age: Origins мы уже 16 марта. Целевые платформы не изменились — PC, PlayStation 3 и Xbox 360.

РАДОСТИ:

Дополнительные сюжетные линии
Полная локализация
Много новой уникальной экипировки

ГАДОСТИ:

Необходимость оплаты

ОЦЕНКА

9.0

ВЫВОД:

Замечательные как по содержанию, так и по сюжетной ценности DLC. Ждем Awakening.

Обзор написан по PC-версии проекта

Александр "Panko" Потоцкий

ОБЗОР

Собака по-корейски

Aion: The Tower of Eternity

Жанр: *MMORPG*
Платформа: *PC*
Разработчик: *NCsoft*
Издатель: *NCsoft*
Издатель в СНГ: *Innova Systems*
Название локализованной версии: *Айон: Башня вечности*
Похожие игры: *серия Lineage*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 4 2,8 ГГц или AMD Athlon 2800+; 1 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6600 или ATI Radeon X1550; 15 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7600 или ATI Radeon HD 2600; 15 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение*
Официальный сайт игры: *aiononline.com*

Lineage, Lineage, Lineage, да будут прокляты адепты World of Warcraft, избравшие Майка Моргхайма своим духовным наставником. Да просто какое-то безумие, но возвращаемся в этот мир вновь и вновь. This is Lineage! А не пора ли нам перекусить? Что закажем? Шикуем назло северным коммунистам! Три порции собаки, пожалуйста.

В западной культуре считается, что есть собак — жестоко, дико и отвратительно. Корейские многопользовательские ролевые игры есть орудие сатаны! Баснословный бред, да, но их феноменальный успех необъясним. Благо этот, бесспорно, опасный вирус поражает в основном самих корейцев, вызывая сбой опорно-двигательной системы и приковывая к экранам мониторов. У большинства представителей народов Европы к этой заразе имеется иммунитет, но многие бравые воины Британии формата online получили недуг на свои головы и отправились кромсать тысячи однотипных врагов. Зачем? Конечно же, ради очков! Наверное, мы сейчас обрекаем себя на презрение в глазах "инфектедов", да только смотреть на то, как корейские студенты уплетают за обе щеки собак, как-то неприятно простой белорусской душе. Да и странные тут метания: вот вроде собак наши восточные товарищи поедали в годы неурожаев, засухи, а теперь, стало быть, деликатес. Но вроде голодать по части многопользовательских игр не приходилось? В общем, на свой страх и риск мы открываем двери в корейский ресторан. Ну и запах...

Филиппинская тушеная собака (свадебное блюдо)

Сначала нужно убить собаку среднего размера, осмолить (сжечь шерсть).

Аккуратно снять шкуру, пока она еще горячая после осмаливания.

Порезать мясо кубиками примерно 2,5 см толщиной. Замариновать мясо в смеси уксуса, перца, соли и чеснока на два часа.

Эпичности, еще больше эпичности. Пафоса закачайте под кожу, как можно больше пафоса. А потом попробуйте пустить жир на мыло — у вас это получится. Да славится имя божества вымышленного, Айоном нареченного. От скуки, стресса или депрессии создал он планету со всеми соответствующими атрибутами вроде морей и лесов, животных и людей. Прописные сценарии во имя очередной религии игровых масштабов — тоска. А уж в свое удовольствие качающиеся в цветочках луговых людишки в пародии на Эдем — это и вовсе моветон. Вы уже угадали, что будет дальше. Да, агрессия по неосмотрительности. И раса драконов, перевоплотившись в расу балауров (зачем?), начала зверски воевать с родом человеческим. И грозило бы это геноцидом, да доброе божество Айон пришло своим созданиям на помощь и воздвигло Башню вечности, которая отгородила цивилизацию людскую от посягательств злобных и опасных противников. А затем к людям приделали крылья, дабы уравнять силы армий. Продолжаем водить пальцем по клише: внезапно (!) был заключен мир, что, ввиду шаткости, конечно же, резко и, главное, неожиданно (!) перешел в конфронтацию, в ходе которой была разрушена пресловутая Башня. Это породило коллапс, разломивший планету на две половинки. Проснитесь! Айон умен, хитер и ретив, силами своих приспешников он перевез все население погибающей планеты в два безопасных места, да только хуже стало. Начали те враждовать между собой, а уже позабытые балауры принялись готовить последнюю атаку, чтобы в кровавой бойне истребить ненавистный им род.

В сотый, да хоть в тысячный раз перечитывая эти священные писания на другой лад. Зачем? Тошнотворное количество насыщенного эпоса, передозировка целым миром, который на самом деле является простым пересказом своими словами. Пытаясь создать что-то невероятно масштабное и создав это действительно качественно, так просто забыть о хоть какой-то толике оригинальности. Неужели консервативный склад ума настолько всеобъемлющ, что выдаваемая нам история — кстати, весьма скупо выдаваемая — предсказывается на раз-два? Видимо, так. Или это просто психологическая миссия, нацеленная на то, чтобы уверить человечество в том, что все мы — Нострадамусы? Ничего нового, ничего. Жвачка, давно уже потерявшая вкус и перемалываемая в ротовой полости рефлекторно.

Bosintang — суп из собаки

Корейское блюдо, другие названия — Gaejang, Gajangkuk, Gujang, Gujangaeng, Guyoukgeng, в зависимости от провинции.

Ингредиенты из расчета на одну порцию: 100 грамм вареного собачьего мяса, 500 грамм бульона, полученного при варке мяса собаки.

Рождение и первая локация — материнское чрево на десяток уровней. Ясли, где научат ходить и вращать камерой. Но сначала — выбор стороны. Конечно же, добрая фракция — первый вариант. Злая, но более стильная — второй. Широкие возможности редактора внешних данных — и вы можете вылепить протагониста по образу и подобию своему. Эдакие отголоски "симулятора писающих человечков", но на вкус и цвет, как известно, все фломастеры разные. Четыре основных класса: мечом размахивающий воин, ударами молнии разбрасывающий маг, заклинания поддержки в жизнь воплощающий священник и предпочитающий дистанционную атаку плюс умение прятаться по кустам скаут — негусто. А дальше — вольному воля.

Да только не каждый смертный сможет выдержать десять уровней подобной воли. Насыщенность квестов ересью вроде "убей, найди, собери, принеси" придает яству привкус псины, а это не всем ласкает вкусовые рецепторы. Тем, кому удастся пережевать и не выплюнуть первоначальные локации, будут дарованы крылья (и не стоит тут вспоминать "Мальчика и тьму" Лукьяненко), ранг крутого мужика или бой-бабы да билет в большой мир. Разделение классов — по две ветви на каждый — немного прибавляет вариативности, но это не более чем эстетическая добавка. Так же, как и профессии — обязательный атрибут любой многопользовательской ролевой забавы.

Дальше — хуже. Придется убивать бесчисленное количество однотипных врагов и раз за разом участвовать в тоскливых рейдах в подземелья. Последние вполне способны порадовать неплохими поединками с монстрами пожирнее, но приедаются намного раньше, чем игра сделает финт ушами и выдаст билет до Абисса, который дарует изголодавшемуся манчкину долгожданные поединки с живыми противниками. Но это будет после — после вороха почтовых поручений и огромного количества собранной на локациях полезной дребедени, которую за виртуальную валюту можно загнать ленивым игрокам на аукционах. Это будет после того, как всем тем, кому не по вкусу корейская кухня, надоест кликать, кликать и еще раз кликать, а клиент игры "слетит" с их жестких дисков.

До двадцать пятого уровня доберутся только самые стойкие и, собственно, корейцы. И проникнутся. Общие для всех локации радуют возможностью подкараулить в кустах неосторожного оппонента и всадить кинжал ему в глотку, а штурмы укреплений и вовсе когото заинтересуют дольше, чем на пару раз. Хоть и не вариативность сценариев Warhammer Online, но кое-как держится. Однако отсутствие мотивации делает свое черное дело — и вскрывается тайна: шаурма-то из Бобика. И исконно корейское монотонное мочилово превалирует над разумом, а, в отличие от известной песни, последний не победит никогда. И что остается? Тоска.

Jeongol — вареная собака со специями и овощами

Поместить все на сковороду, вскипятить на быстром огне, уменьшить огонь до минимума, начать есть прямо на огне. Если передержать — овощи поменяют цвет и испортят вкус блюда.

Тесный и душный игровой мир хоть и не способен вызвать клаустрофобию, но разгуляться тут, откровенно говоря, негде. Ясное дело, он будет расширяться да множиться, но на данный момент мы имеем то, что имеем.

И самое время для оваций и рукоплесканий — рекорд взят. Мы вполне можем повесить на голову Aion: The Tower of Eternity лавровый венок и наречь этот проект наикрасивейшей многопользовательской RPG на сегодняшний день. Заслуженно. Технический уровень на высоте. Модели персонажей без малого безукоризненны, а уж анимированы они и вовсе замечательно, что дает о себе знать "охами" во время боя и "ахами" во время полетов в поднебесье. Ну, и протяжный "ого-го" в тот момент, когда, свалившись с небосклона и вмазав противнику мечом по шлему, вы получаете свою порцию визуального пиршества. Тонкая, ювелирная работа со светотенью делает картинку еще более натуральной, а уж яркие, жизнерадостные цвета снимут любой стресс с застольного работника среднего звена. А то, что хромает, вроде "задников" и не самых насыщенных текстур, умело используют себе же на пользу дизайнеры. Локации проработаны тщательно и аккуратно, иногда даже сверкают оригинальностью и той самой прикладываемой к их созданию любовью. Старание и свет, да и несет эта обертка позитивную, добрую энергию в наш мир, за что, конечно же, похвалить разработчиков не зазорно. Правда, за все это приходится платить. В данном случае — мощностями "железа" и качеством интернет-соединения: на офисном компьютере Aion: The Tower of Eternity не запустится, забудьте непривередливый World of Warcraft. Ну, и не стоит выбрасывать из памяти живые баксы — за великой халявой пожалуйте в "Аллоды Онлайн".

В конечном итоге мы имеем традиционно корейскую MMORPG, с традиционно корейским пафосным заштампованным сюжетом, традиционно корейскими одноместными квестами и традиционно корейским занудным манчкинством. Корейцам понравится. Гурманы не из их числа приспособились к специфической кухне и получают свою порцию удовольствия. Нам же остается лишь пожать плечами и заказать порцию драников с мясом и сметаной. Своя рубаха ближе к телу.

Западные едоки, попробовав однажды собаку, безусловно, согласны с тем, что мясо собаки вкусно и богато легкоусваиваемыми белками. Но не все, право слово, не все.

РАДОСТИ:

Отличная визуализация
Крылья

ГАДОСТИ:

Сюжет
Тоскливо
Однообразно
Муторно
Ничего нового

ОЦЕНКА:

6.4

ВЫВОД:

Для не самого широкого контингента. Для тех, кто сможет выкачать многие часы кайфа из однообразия до кликов в ушах. Всем фанатам Lineage менять идола в срочном порядке. А вам, батенька-эстет, дальше по коридору. Клик-клик-клик?

Слава Кунцевич



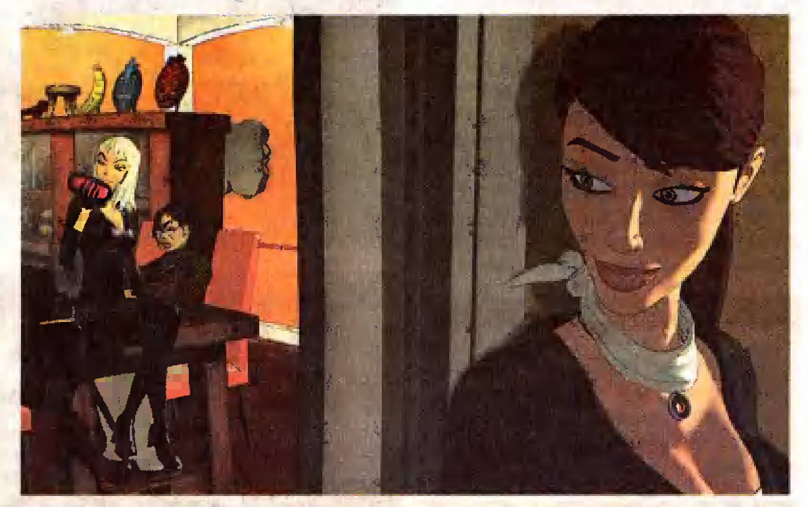




ОБЗОР

Runaway: A Twist of Fate

Жанр: *адвенчура, квест*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Pendulo Studios*
Издатель: *Focus Home Interactive*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Название локализованной версии: *Runaway 3: Поворот судьбы*
Похожие игры: *серия Runaway, Full Throttle*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,0 ГГц; 512 Мб ОЗУ; видеокарта со 128 Мб ОЗУ; 7,5 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор с частотой 2,5 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта с 256 Мб ОЗУ; 7,5 Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.runaway-thegame.com*





Дорожное приключение — история в пути. Когда важнее всего становится следование по ниточке, раскручиваемой Его Величеством Фатумом. Растянувшаяся на годы поездка в одну виртуальную историю подошла к своему логичному завершению. Как бы ни было нам хорошо в компании с полюбившимися героями, рано или поздно точка должна быть поставлена. И это произошло именно сейчас. Так почему бы вместо грустных лиц по случаю окончания нам не погрузиться по уши в забавную и трагичную историю, умело созданную для нас разработчиками из Pendulo Studios? Готовимся к эмоциям. Runaway: A Twist of Fate.

С первых же секунд Runaway: A Twist of Fate делает резкий сюжетный финт — сценарий начинает раскручиваться со знаменательного события, которое запросто может шокировать людей, хорошо знакомых с первыми двумя частями. Шутка ли, главный герой умирает — и остается только лишь оплакивать его судьбу. Обвиненный в убийстве, оклеветанный Брайан Браско бежит из психиатрической лечебницы строгого режима и трагически погибает во время пути к освобождению. Сюрприз!

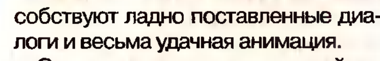
Но это серия Runaway, а не какая-нибудь мрачная или маргинальная адвенчура, и априори понятно, что главный герой жив и здоров, да только скрывается от правосудия под чужой личиной. Поэтому брать старт доведется в лице извечной спутницы Брайана — работницы стриптиза, комсомолки, спортсменки и просто красавицы Джины. Далее заботливая рука режиссера не единожды перетасует карты, меняя главных действующих лиц.

Вообще, добросовестный подход к сторилайну — это своего рода фишка серии Runaway. Которая, однако, с каждой частью являет себя с новой, до того не изученной стороны. В первой части мы исследовали вполне лаконичную, но не лишенную оригинальности историю, в сиквеле большей частью замирали с недоумением на лице и чесали затылок в непонимании происходящего. Сюжет же Runaway: A Twist of Fate, похоже, является лучшим в серии, и это не пустые слова. Во-первых, нам доходчиво объяснят все то, что осталось непонятным после прохождения предыдущих частей. Во-вторых, авторы игры закрутили местную историю покруче, чем в центрифуге.

Извилистая тропинка сценария виляет между героями и сторонними персонажами весьма круто, зачастую ныряя в неадекватное состояние, которое все равно вскоре поясняет. Виртуальные режиссеры не поскупились на оригинальные решения — они ловко перемешивают нас между временами, местами и событиями, успокаивают или взбудораживают отменно проработанными роликами на движке, буквально подталкивают к включению фантазии, дабы через некоторое время повернуть сюжет на 180 градусов и заставить нас в очередной раз удивиться. Персонажи в Runaway: A Twist of Fate — отдельный разговор. Такую проработку характеров, целостных, завершенных, нашедших отражение даже во внешности, редко где встретишь — нынче это на вес золота.

Пошлости, сортирный юмор и плоские шуточки оставьте российским квестам или похождениям вечного секс-неудачника Ларри. В Runaway: A Twist of Fate вся та начинка, что заставляет громко смеяться, хихикать в кулачок или хотя бы мило улыбаться, от начала и до конца соткана из интеллектуальных и интеллигентных приколов, сарказма и самоиронии. Текстовые шутки скорее можно отнести к английскому юмору, который обычно доходит не сразу и не до всех, поэтому львиная доля смешинок останется без внимания "случайных" игроков. А вот высмеивание голливудских штампов и картинной жизни звезд мирового кинематографа не заметить будет уже достаточно сложно даже самым юным игрокам. Ну а для восприятия самоиронии в этом случае необходимо знакомство с предыдущими играми сериала, иначе глумление над второй частью Runaway рискует остаться непонятым.

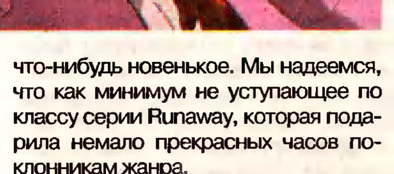
Вообще, Runaway: A Twist of Fate целиком и полностью напоминает эдакое интерактивное кино, где в промежутках между сюжетными роликами нам предлагают решить парочку задачек. Но даже такие рамки не делают чести проекту — ввиду того, что с головоломками наблюдаются кое-какие проблемы. Если часть из них вполне логична, незаштампованна и отличается изрядной оригинальностью, то большинство все равно вызывает недоумение своей нелогичностью. Зачастую приходится действовать наугад, совмещая предметы совершенно иррационально. Благо подсвечиванием активных точек нас лишили принудительного и изматывающего пиксель-хантинга. Удобный и эргономичный отдел подсказок также приходится весьма кстати, когда очередной бредовый алгоритм отказывается исполняться так, как ему положено. Зато ролики в Runaway: A Twist of Fate можно смотреть хоть до бесконечности: красивые, самобытные, они напоминают продукт кинематографа, чему способствуют ладно поставленные диалоги и весьма удачная анимация.



От ролика до ролика, от одной задачки до следующей, от сюжетного зигзага до флэшбека, Runaway: A Twist of Fate сопровождает нас очаровательной рисованной картинкой с характерной стилизацией под олдскульные квесты. Художники потрудились на славу, и благодаря им мы можем наблюдать сочные краски на локациях и весьма изящную анимацию. Но приз за фантазию и старание по праву отходит штатным дизайнерам Pendulo, которые не только снабдили антуражи множеством мелких, второстепенных деталей, но и недюже потрудились над самими уровнями. Нам предстоит побывать как в психиатрической лечебнице, так и в зловещем морге, почувствовать на себе приглушенный свет в небольшом зале и пение птиц на залитом солнечным светом кладбище. Стилизация знаменитого острова Манхэттен точно никого не оставит равнодушным. А уж во время работы над персонажами у дизайнеров явно был творческий угар: тут и "бриолинщик"-охранник, и древний псих-старикашка, а что говорить о главных героях — стоит увидеть Брайана в облачии нищего, и руки сами захотят вознаградить мастеров кисти аплодисментами.

Вторит визуальному стилю и общим красотам картинки и музыкальное сопровождение в компании со звуковыми эффектами. Хоть саундтрек выдающимся назвать язык явно не повернется, но в течение геймплея он вписывается просто филигранно, меняясь в зависимости от атмосферы локаций. Озвучка в немецкой версии игры просто завораживающая — голоса подобраны отлично, прямо под персонажей, и в них не чувствуется какой-либо фальши, пафоса, переигрывания или, наоборот, излишней сухости. Стоит надеяться, что локализаторы этой обедни не испортят.

Вот и подошел к окончанию наш рассказ. В лице Runaway: A Twist of Fate до нас дошла отличная адвенчура, выделяющаяся лихо закрученным сюжетом, классным юмором и потрясающей работой дизайнеров. Однако все благо, как обычно, оттенено — например, зачастую нелогичными задачками. Но главный минус у игры один — она слишком быстро заканчивается. Все, линейка завершена, и разработчики могут начать творить что-нибудь новенькое. Мы надеемся, что как минимум не уступающее по классу серии Runaway, которая подарила немало прекрасных часов поклонникам жанра.



Все. Камера, стоп. Снято. Пошли титры. И откуда такое желание пересмотреть все серии с самого начала?..





РАДОСТИ:

Увлекательная история
Динамичная смена событий
Харизматичные герои
Очаровательный визуальный стиль
Классные саунд и озвучка

ГАДОСТИ:

Зачастую нелогичные задачки
Мало

ОЦЕНКА:

8.3

ВЫВОД:

Квест старой школы — и этим все сказано. Ностальгирующим играть в обязательном порядке. Остальным остро и настойчиво рекомендуем.

Слава Кунцевич

ОБЗОР

Mass Effect 2



Жанр: *RPG*
Платформы: *PC, Xbox 360*
Разработчик: *BioWare*
Издатель: *Electronic Arts*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб*
Похожие игры: *Mass Effect, Star Wars: Knights of the Old Republic*
Минимальные системные требования: *Windows XP SP3 / Vista / 7; двухъядерный процессор с частотой 1,8 ГГц; 1 Гб (для Windows XP) или 2 Гб (для Windows Vista / 7) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6800 или ATI Radeon X1600 Pro; 15 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *Windows XP SP3 / Vista / 7; двухъядерный процессор с частотой 2,5 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 или ATI Radeon HD4850; 15 Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *mass-effect.bioware.com*

"Шепард, но ты же... умер", — данную фразу и ее производные в сиквеле одной из самых интригующих ролевых игр от BioWare нам предстоит услышать далеко не один раз. Разработчики без ненужных укрывательств и подмигиваний еще задолго до выхода Mass Effect 2 раскрыли самый радикальный сюжетный ход, который только можно применить в рамках игры, — смерть главного героя с последующим его воскрешением (не путать с обыденным респауном). Что ж, уловка выдалась на славу — поклонники первой части сметают с полок магазинов все, на чем написано вожделенное "Mass Effect 2". Понятно, что делают они это не только из-за нарочно "спаленной" интриги — сиквел получился очень хорошим.

Старые и новые друзья

Сразу отметим, что начинать Mass Effect 2 "чистым", не обремененным прошлыми проблемами героем вовсе не обязательно. Специально для тех, кто холил и лелеял своего личного Шепарда (не важно, какого пола), пока тот стоически пытался доказать Совету свою состоятельность и крутость, BioWare подарила великолепную возможность перенести файлы сохранений из первой части в продолжение. Набор уникальных реплик, зависящих от сложившегося типа героя, плюс необходимые дополнительные ресурсы для использования — вот плата разработчиков за нашу преданность серии. Разумеется, никто не отменял перспективу начать с чистого листа — просто указанные бонусы будут недоступны. Ну, и действия пользователя — тут уж игра сама рискнет предположить, что вы такое успели натворить в первой части.

Как носитель сложной ролевой системы с массой навыков, параметров и прочих фантазий, Mass Effect по-прежнему малосостоятелен — от того куцего хвоста, что был в прошлый раз, осталось, вы не поверите, еще меньше. Однако, как уже принято считать за негласную аксиому, эта игра важна в первую очередь как интерактивная космическая сага и сборник восхитительно поставленных диалогов на движке Unreal Engine 3. К тому же, это одна из немногих игр от BioWare, где на место кондовых и унылых эльфов с гномами и орками пришли рептилоиды-кроганы, турианцы, геты и прочие кибернетические и органические расы.

Очень приятно осознавать, что разработчики после выхода первого Mass Effect собрали весь полагающийся фидбек и покончили практически со всеми непотребствами, которые нас раздражали в оригинале. Сиквел по ощущениям напоминает театральную версию многомиллионного блокбастера, в котором все необязательные сцены были беспощадно удалены и отправлены прямиком в режиссерскую версию. Теперь экшен еще импульсивнее и навязчивее, диалоги — кинематографичнее, а напарницы Шепарда — привлекательнее.

Эффект сиквела

Как мы уже успели упомянуть в самом начале, сиквел начинается с неожиданной смерти главного героя. "Нормандию" неопознанный летающий объект распиливает напополам, а потом — на еще более мелкие кусочки. Финальная сцена вступительного ролика демонстрирует нам главного героя, барахтающегося в безразмерном и печальном космосе и отчаянно пытающегося совладать с поврежденной системой жизнеобеспечения костюма. Казалось бы, этот момент стоило вставить в конец игры, но не в самое начало.

Пробуждение Шепарда состоялось только спустя два года — да и не пробуждение это, а самое настоящее воскрешение. Организация "Цербер" во главе с таинственным Призраком (добрейший души человек с сигаретой в зубах и с голубым свечением в глазах) проспонсировала второе рождение героя, вложив в это дело миллионы кредитов.

За два года в галактике произошло очень многое. У Шепарда отныне нет бывшего расположения Совета, да и старой команды с кораблем тоже нет. Успеть расстроиться по этому поводу ему просто не дали — для новой миссии нужно собирать новый коллектив, костяк которого уже сформировали. А что до корабля — место прежней "Нормандии" занял новый звездолет, более совершенный и, что говорится, "с перламутровыми пуговицами". "Нормандия-2".

Вербовка новых членов экипажа — это не только условность для Шепарда, но и необходимая мера для самих разработчиков. Данный этап наглядно демонстрирует все предпринятые и утвержденные изменения и подвижки в теле Mass Effect, произведенные BioWare.

Взять хотя бы боевую систему — бесконечные боеприпасы вкупе с провоцируемым перегревом оружия убрали. Согласитесь, раньше это весьма сильно било по динамике боя. Дополнительные задания стали намного интереснее и разнообразнее. Кому не нравились утомляющие поездки на вездеходе "Мако" — возрадуйтесь: они канули в Лету.

Диалоги — одна из ключевых и самых запоминающихся особенностей Mass Effect — прибавили в кинематографичности. Хотя, казалось бы, куда уж больше? Виртуальный оператор изгаляется, как только может — подбирает излюбленные у кинорежиссеров ракурсы, постоянно меняет планы и заставляет нас сидеть за монитором не отрываясь. Ведь раньше, при всем нестандартном подходе к проработке диалогов, при всем их великолепии, мы все равно могли иногда недовольно поморщить нос, пробормотав про себя нетленное: "Не верю!"

Возросла, кстати, продолжительность игры — для того, чтобы собрать всю команду, выполнить просьбы каждого из ее членов, изучить все доступные планеты и собрать необходимое для полного набора апгрейдов количество ресурсов вам потребуются сутки — а то и больше! — непрерывной игры.

Претензии к Mass Effect 2 у нас, разумеется, есть. Тут и незапоминающиеся квесты (они стали разнообразнее, но манера их исполнения героем оставляет желать лучшего — почти одна сплошная солдафонская стрельба), дизайн уровней особые изыски предъявить не в состоянии. Но лично нам больше всего обидно за здешних персонажей — каждая миссия по вербовке новичка в команду сопровождается потрясным введением в курс дела. А потом... А потом ничего — лишь прописка на корабле да редкие вылазки с героем на очередное задание. Ни тебе ожесточенных споров между коллегами на "Нормандии", ни словесных перепалок с Шепардом — разве что только по большим праздникам. Обидно.

Но нужно признать: Mass Effect 2 — образцовый сиквел. С массой приятных нововведений, улучшенной, хоть и слегка, графикой, похорошевшими диалогами и большим количеством контента — фанаты останутся довольны, а мы ждем великих перемен и локальных переворотов от Mass Effect 3.



РАДОСТИ:

Интересные персонажи
Качественный саундтрек
Хороший сюжет
Доработанные диалоги и боевая система

ГАДОСТИ:

Однообразие некоторых локаций и квестов
Напарники могли быть и поразговорчивее

ОЦЕНКА:

8.0

ВЫВОД:

Mass Effect 2 — сиквел, каким он должен быть. Устранены все самые надоедливые недостатки, появились новые интересные персонажи, и все это — на фоне интересного сюжета и величественного, как и раньше, саундтрека.

Обзор написан по PC-версии проекта

Phoenix

Диск предоставлен интернет-магазином OZ.by







ИГРА ГОДА



Лучшая игра 2009 года

Выбор редакции: Batman: Arkham Asylum
Ближайшие преследователи: Machinarium, Dragon Age: Origins, Call of Duty: Modern Warfare 2
Выбор читателей: Dragon Age: Origins

И опять наши с вами, уважаемые читатели, мнения по поводу того, какая из вышедших в 2009-ом игр — самая-самая, не совпали. Впрочем, если вы откроете соответствующие номера “Виртуальных радостей”, то увидите, что и выбранный нами Batman: Arkham Asylum, и предпочтенная вами Dragon Age: Origins отгребли не только очень высокие оценки, но и ушат позитивных эпитетов. Кроме того, обе игры завоевали наибольшие редакционные и читательские симпатии в своих жанровых номинациях, а RPG от BioWare еще и победила в одной не-жанровой. Стоит ли после сказанного сомневаться, что и Dragon Age: Origins, и Batman: Arkham Asylum, пожалуй, одинаково достойны самой кошерной ступеньки на пьедестале почета?!

Кризис кризисом, но сказать, что в ушедшем году поиграть было не во что, язык не повернется. Да, многие студии почили с миром, целые толпы разработчиков после плановых и внеплановых сокращений остались за стенами своих контор, кое-какие перспективные и любопытные проекты были “заморожены” или и вовсе отменены — но игровая индустрия не только живет, но и более чем здравствует. Взглянуть хотя бы, сколько было выпущено в 2009-ом классных игр, сколько потенциально классных игр было анонсировано, сколько инновационных технологий было продемонстрировано народу!

Индустрия все увереннее и увереннее движется вперед. В основном в сторону качества меняются подходы: вспомните хотя бы прошлогодние заявления великой и могучей Electronic Arts — и далеко не только ее одной! — о том, что с халтурой пора заканчивать. И ведь рынок интерактивных развлечений — даже при бешеном на самом деле количестве выпускаемых продуктов — еще далеко не насыщен. И мы смотрим на будущее геймдева исключительно с оптимизмом. И уверены, что лучшей игрой 2010-го года — как по версии читателей, так и по мнению редакции — станет не менее замечательный проект (ну, или проекты), чем Batman: Arkham Asylum и Dragon Age: Origins.

Что ж, минимально победителей мы отметили — более обширные дифирамбы в их адрес еще будут в других номинациях. Таким образом, еще раз поздравляем с успехом Rocksteady Studios и BioWare (а также издателей — Eidos и Electronic Arts), желаем продолжениям Batman: Arkham Asylum и Dragon Age: Origins не опозорить честь предшественников и переходим к другим категориям. Оркестр, туш!

Лучший экшен от первого лица

Выбор редакции: Mirror's Edge
Ближайшие преследователи: Call of Duty: Modern Warfare 2, F.E.A.R. 2: Project Origin
Выбор читателей: Call of Duty: Modern Warfare 2

Mirror's Edge — один из самых необычных экшенов последней пятилетки. Глоток свежего воздуха, квинтэссенция чувства стиля, вкуса и непомерной свободы. Привет от игровой индустрии неповторимому французу Дэвиду Бэлю, писателю Джорджу Оруэллу с его антиутопическим “1984” и первому Assassin's Creed с его “реалистичным” (в кавычки берем намеренно — для масштаба сравнения) паркуром. Mirror's Edge — концентрированная легкость, воздушность, ненавязчивость и простота. Гениальная простота — как в оформлении уровней, так и самого геймплея.

Недостатки есть. Ближе к концу игра пытается выступить на территории Tomb Raider с ее извечной проблемой “не знаю, не понимаю, не догадываюсь, куда дальше прыгать”.



Но в остальном история про бегущую по лезвию, то есть простите, просто, хоть и достаточно красиво, бегущую девушку с чарующим именем Faith выглядит уверенным фаворитом.

Да, у нее в конкурентах были Call of Duty: Modern Warfare 2 и F.E.A.R. 2. Но давайте разберемся. Наш главный “бургер-шот” уходящего года, линейно-рельсово-предсказуемый Modern Warfare 2 не смог отхватить награду “экшен года” — это так. Но отдать ему нашу почетную плашку — значит автоматически отречься от всего того, что муссировали разработчики, разумы которых не помутились от пагубного влияния мейнстрима. Это вам и нелинейность в выборе, интересные дизайнерские приемы, заигрывания с атмосферой и куча всего другого. Что до новой Call of Duty, то она является лишь завуалированной, приукрашенной, измученной бесконечными подтяжками “путаной”, приносящей своему бессменному “сутенеру” — Activision — огромные, громадные барыши. Оно и немудрено: падких до привлекательного, но беспощадно стареющего тела Call of Duty найдется очень и очень много. Мы этих людей не виним — сами в свое время не удержались от соблазна.

F.E.A.R. 2, признаться, некоторым сотрудникам нашей редакции понравился несказанно больше, чем Mirror's Edge. Но нужно, простите за уместный штамп, смотреть правде в глаза. Сиквел отличнейшей игры о девочке Альме, бездушных клонах и прочих кошерностях выглядит... как просто хороший сиквел. Пара отличнейших находок, подправленная графика, “подтянутый” темп и повзрослевшая Альма. Атмосфера та же, проблемы те же. Но то, что F.E.A.R. 2 — очень хорошая игра, никто ведь не отрицает. Поэтому почетное второе место.

Лучший экшен от третьего лица

Выбор редакции: Batman: Arkham Asylum
Ближайшие преследователи: Resident Evil 5, Prototype
Выбор читателей: Batman: Arkham Asylum

Вот уж на что оказался щедр прошлый игровой год, так это на добротные экшены от третьего лица — как TPA, так и TPS, как со сплошной пальбой на каждом углу, так и с элементами стелса, стратегии или RPG. Выбирать из этой уймы достойных претендентов лучшего было достаточно непросто.

Впрочем, с этим “непросто” мы немножечко лукавим — уж если Batman: Arkham Asylum, как вы можете убедиться на соседних страницах, был признан редакцией лучшей игрой'2009 вообще, то, по законам логики, деваться от звания “Лучший экшен от третьего лица” ему было некуда. Пробежимся, однако, сперва по его основным соперникам.

Каждую новую часть Resident Evil ждут, наверное, почти все, кто жалует рассматриваемый жанр. Даже после отвратительного порта четвертой части на ПК армия фанатов “Обители зла” вряд ли уменьшилась. Ну а порт пятой части вышел вполне себе сносным, да и сама она пускай великие открытия и новшества, как того многие ожидали, за собой не притянула, но играется на ура. Мы не будем рассуждать на тему того, чего Resident Evil 5 не хватило для получения “золота”. Здесь все и так понятно: все было у последней номерной “Обители зла” — но проект про Бэтмена просто оказался лучше.

Не по силам тягаться с Бэтменом было и Алексу Мерсеру: недостатки Prototype с увеличительным стеклом искать не надо — они сами в глаза бросаются. Но чего не отнять у работы Radical Entertainment, так это прямо-таки маньячного веселья и затягивающего беспредела. Новый супергерой, точнее, антисупергерой, созданный упомянутой студией, благодаря своим возможностям, так думается, не одному Бэтмену даст прикурить — однако в остальном Prototype далеко не идеален. Третье место, однако, он не отдал никому.

Вместе с названными выше проектами за бортом остались и другие весьма привлекательные экшены: разудалая Ghostbusters: The Video Game, и зажигательный Wheelman, и ПК-порт недурственной Star Wars: The Force Unleashed, и забавный Overlord 2, и ода деструктивизму по имени Red Faction: Guerrilla, и The Saboteur с Velvet Assassin. Уже только один этот факт говорит в пользу утверждения: хороших экшенов от третьего лица в 2009-ом уж точно хватало.

Но — Бэтмен. На этот раз ушастый супергерой — с игровой точки зрения — прыгнул выше головы. Несмотря на некоторое однообразие, проигнорировать или “не добить” Batman: Arkham Asylum — почти смертный грех. Потому что в этой игре есть вполне интересный сюжет. Потому что стелс в этой игре получился не занудным. Потому что, в конце концов, техническая сторона этой игры заслуживает почти только самых лестных слов. Batman: Arkham Asylum — не только широкий новый шаг в категории “игра по лицензии”, но и один из лучших экшенов последних лет. И это не пустые слова.



ИГРА ГОДА

Лучшая стратегия



Выбор редакции: Empire: Total War
Ближайшие преследователи: Warhammer 40.000: Dawn of War 2, Demigod
Выбор читателей: Disciples 3: Renaissance

Ушедший год оказался совсем небогатым на классные стратегии — были просто хорошие и нетребовательные к игроку (Anno 1404), творческие эксперименты с управлением (EndWar) и похвальные компиляции чужих, но зато великолепно работающих идей (Demigod).

Empire: Total War числилась у нас в безоговорочных фаворитах еще задолго до своего выхода. Причин этому — безликое множество. Во-первых, сам факт, что Empire — безумно дорогая, сложно устроенная стратегия, разрабатываемая эксклюзивно для PC. Да, именно для платформы, о неминуемой смерти которой разработчики и аналитики твердят уж который год. Во-вторых, это чертовски красивая игра, для запуска которой требуется достаточно мощное "железо" — и мы непременно записываем это в плюс, так как The Creative Assembly — одни из немногих разработчиков, позволяющие нам воочию убедиться в целесообразности покупки атомного реактора, то есть, простите, hi-end-компьютера за три тысячи долларов. Разумеется, хочется в этот момент и пожурить команду девелоперов — оптимизация "Империи", не проштопанной огромными заплатками, прямо-таки удручает.

Но важно другое — сколь бы "взрослой" и тяжелой Empire: Total War ни была, она до сих пор является лучшим на сегодня интерактивным учебником по истории — данный факт касается абсолютно всех игр серии Total War. А эти недоработки в интерфейсе, повышенные системные требования и прочие обыденные для дорогого PC-эксклюзива недуги мы готовы простить. Оно того стоит.

Ближайшими преследователями Empire у нас обозначились Warhammer 40.000: Dawn of War 2 и Demigod.

Dawn of War 2 не мог победить, кажется, уже только из-за своей мегаспорности. Напомним, что этот сиквел к одной из лучших стратегий всех времен и народов подвергся куче нововведений и переработок, отчего кое-где стал лучше и динамичнее, а местами утратил былую привлекательность. Радует, что в Relic Entertainment осознали некоторые свои ошибки — и в грядущем дополнении Chaos Rising промахи частично будут исправлены. Что ж, Dawn of War 2 — хорошая игра, однако с той же Empire: Total War тягаться ей сложновато.

Demigod же на самом деле никаких свежих идей в своем чреве не несет. Это просто небюджетное, качественное сочинение на тему "Как бы я сделал DotA, будь я Крисом Тейлором". Собственно, мы и увидели, как: довольно масштабно, довольно дорого, но не оригинально и не так весело, как хотелось бы.



Лучшая ролевая игра

Выбор редакции: Dragon Age: Origins
Ближайшие преследователи: Borderlands, King's Bounty: Принцесса в доспехах, Risen
Выбор читателей: Dragon Age: Origins

Девятый год третьего тысячелетия стал для ролевиков годом потомков знаменитостей. Хитреющие на глазах пиарщики изобрели новый способ схватить геймера за живое — воспользоваться доброй репутацией какого-нибудь ролевого хита, набросав его черты на свой проект. Предпочел суть внешности один лишь ролевой шутер Borderlands, за постапокалиптическим антуражем которого спряталась знакомая всем Diablo. Верное решение: все равно фанаты Рогатого прицепятся к отличиям, так не лучше ли сразу назвать их важными особенностями?

Ломающий хребты монстрам транспорт, научно-фантастический сюжет и шутерный прицел убедили геймера, что Borderlands — не клон. Манчкинская начинка притягивала к монитору, но разнообразия проекту не хватило, отчего игроки сильно разошлись во впечатлениях об этой игре. Убивать весь год мутантов, время и мышку одним-единственным скиллом? Нет уж, найдем претендента подостойнее.

Вот "King's Bounty: Принцесса в доспехах" чем не хороша? Все плюсы "Легенды о рыцаре", лучшей, по версии "Виртуальных радостей", игры прошлого года, при ней, да еще вагон доработок в придачу. И на коне можно летать, и планка уровней запредельная, и даже собственного дракончика-весельчака воспитывать можно.

Но не хотим мы ту же конфету второй раз подряд. Пусть полежит-подождет, не запылится, не испортится. "Легенда о рыцаре" еще в памяти не стерлась, и добавки совсем не хочется.

А вот идеи "Готики" вроде как уже свое отлежали и снова просятся на мониторы. И Risen нам их вернула: испытания за членство в шайке мафии или инквизиции, подземелья с каверзными ловушками и свободный мир, где черт ногу сломит от загадок и тайников. Отличная игра была, хоть и смутила ценителей тонкой красоты брутальными рожами персонажей. Но ролевые игры Piranha Bytes обзаводятся фанатами еще до рождения, и Risen наверняка сохранит их верность без каких-либо наград.

Не придется нам награждать гостей из прошлого. "Истинная наследница Baldur's Gate", олдскульная и жестокая Dragon Age: Origins, к счастью, оказалась большим, чем старый скелет в новом платье. Кромсать и упрощать правила D&D было опасно, отказываться от гостеприимной вселенной Forgotten Realms — смело и неожиданно. Но в BioWare не экономили ни время, ни ресурсы.

Dragon Age с первого фрейма запретила считать себя проходным проектом. Она заткнула рот скептикам тоннами эффектного видео, чуткими к решениям игрока заданиями и резким, драматичным сюжетом. А затем бросила вызов опытнейшим ролевикам хардкорными сражениями, где в ход идет и тактика, и презираемая старой школой ловкость рук. Много раз нам обещали игру, которая понравится ролевикам старых и новых взглядов, и только в Dragon Age эта идиллия стала реальностью. Пусть эта игра не безукоризненна, зато качественная и способна удивлять новизной. Титул "Лучшая RPG года" просто не мог обойти ее стороной.

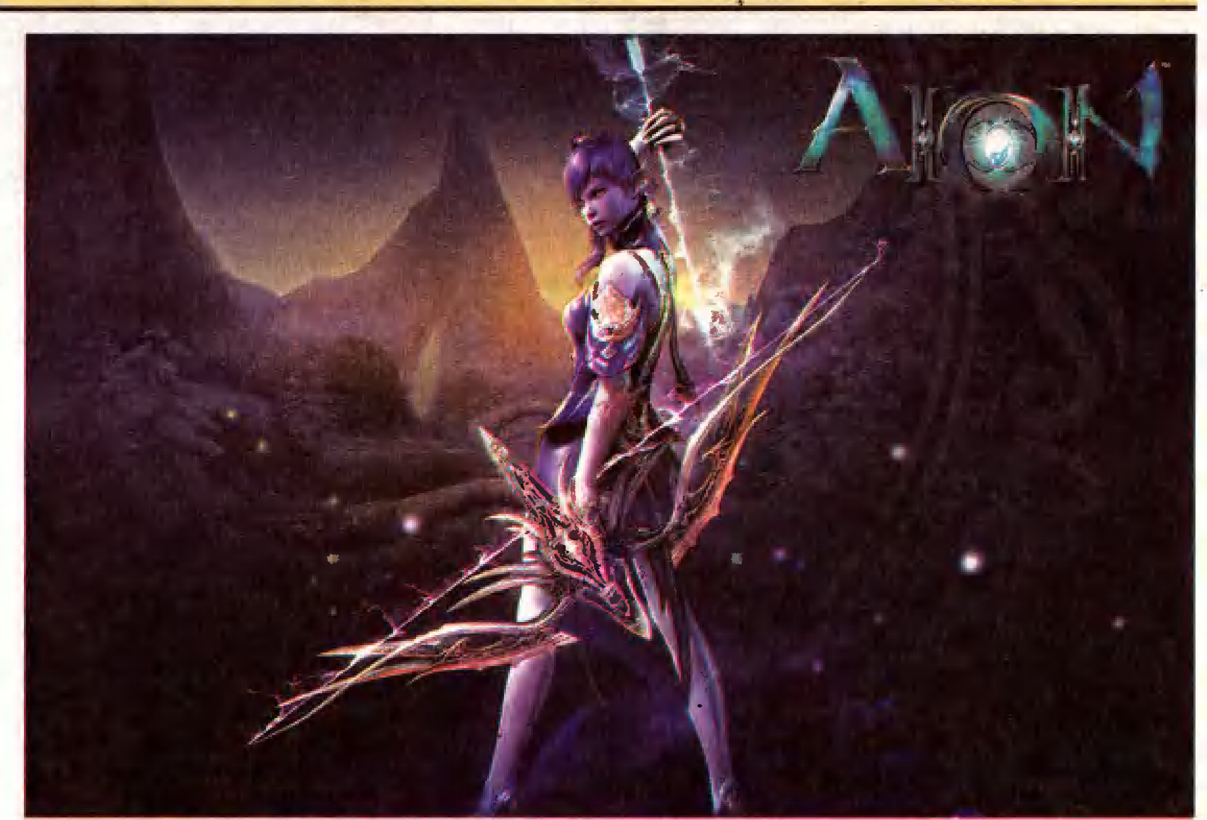
Лучшая MMO-игра

Выбор редакции: Aion: The Tower of Eternity
Ближайшие преследователи: Аллоды Онлайн, Darkfall Online, Fallen Earth
Выбор читателей: Аллоды Онлайн

Свежие релизы онлайновых игр пришли в наш мир удивлять и уводить в виртуальность уставших от однообразия любителей сингла. Если однопользовательские игры взяли курс на сдержанность в обещаниях и добротность в исполнении, то MMO впечатлили массой доступных возможностей. На глюки и дисбаланс никто не смотрел: лес рубят — щепки летят. Оказалось, что зря: не всем проектам удалось выстоять против коварных читеров и упорных манчкинов.

Отличный пример — Darkfall Online, онлайновая смесь RPG, стратегии и экшена. Полная свобода PvP, строительство и разрушение городов, морские сражения, цельный мир без инстов и основанная на ловкости рук боевка — это вам не чередование фарма с гриндом. Драйв и хардкорность — прекрасное сочетание. И практически нежизнеспособное, ведь сильные игроки просто не оставляют новичкам шансов прокачаться. Гильдии, кланы — не мечтайте, пара обнаруженных багов превращают читера в бога, а остальных пользователей — в бессильных жертв. Разработчики латают баги, правят баланс, а сервера пустеют с каждым днем.

Другое дело "Аллоды Онлайн": две основные фракции, Лига и Империя, обеспечивают устойчивый баланс на сервере. Смерть не так фатальна: воскрешение требует времени, но экипировка остается при вас. Да, глюков хватает и в "Аллодах", но обрушить виртуальный мир они не способны. Плюс юмор, знакомая вселенная, хватает и общения, и конкуренции. Даже грабить караваны можно. Что способно утопить такой классный проект? Правильно, убойное сочетание лени и жажды денег. Как это ловко — превратить условно бесплатную игру в соревнование "кто больше добровольно пожертвует". Ведь за деньги не только ускоряется развитие корабля и сокращается время воскрешения. За реальную наличность покупаются мощные зелья и редкие вещи, недоступные остальным пользователям. Которые, естественно, попрощаются с "Аллодами". Ведь обычная абонентская плата честно гарантирует равенство игроков, а легкая рука "эффективных менеджеров" может разом сделать бессмысленной долгую старательную прокачку.



Обошлась без экспериментов над игроками одна только NCsoft, в прошлом погубившая мир легендарной LineAge 2. На замену "Линейке" пришла красавица Aion, свежая графикой, бодрая саундтреком, привычная стилем, эффектная и неизученная. Привычное деление сервера пополам — на темных и светлых — здесь дополнено третьей силой, призванной поддерживать слабеющую сторону. Возможность летать интересна в поединках и исследовании мира. Приличный бета-тест и честная система pay2play делают игру стабильной, что выгодно отличает ее от большинства свежих релизов. Да, новшеств здесь меньше, но этот мир способен жить, собирая новых и новых поклонников. Именно поэтому мы выбрали Aion лучшей MMO-игрой прошедшего года.

ИГРА ГОДА

Лучшая адвенчура

Выбор редакции: Machinarium
Ближайшие преследователи: Runaway: A Twist of Fate, The Path, Dark Fall: Lost Souls
Выбор читателей: Machinarium

"Сдохни! Сдохни! Сдохни!" — кричали они и стреляли из плазменных пушек и дробовиков Remington 870, закидывали гранатами и лупили боевыми складными стульчиками. "Почему же ты не умираешь?" — вопрошали они и давили размахами необъятных "песочниц", прижимали вышколенной кинематографичностью и, одурманенные ароматами, заливали розовым лаком. "Тебе пора — ты устарел! Уходи!" — верещали они в испуге, напирая графическими максимумами и выжимая из себя остатки зрелищности и постановки. И, казалось бы, жанр "квест/адвенчура" умер. Уже. В году 2008-ом зацепившийся за край и взлетевший на пьедестал "Тургор" — и сам не совершенный, но крайне необычный — смотрел на мельтешащих внизу конкурентов с грустью. А те пытались впечатлить — и впечатляли стимпанковским антуражем Sublustrum, старались испугать — и испугали атмосферной кривоватой Penumbra: Black Plague. И жанр ушел в отпуск. Последний гвоздь, самый крепкий из всех? Дудки. Предчувствуя конец "эпохи нулевых", полуживые и полузабытые разработчики разродились плеядой ярких и занимательных проектов жанра "квест/адвенчура". И выбор был сложен как никогда.

И даже откинув пилигримов, которые пришли, прошлись и были удалены, нельзя не выделить и не отметить лестным словом охапку идей в самом интеллигентном из жанров.

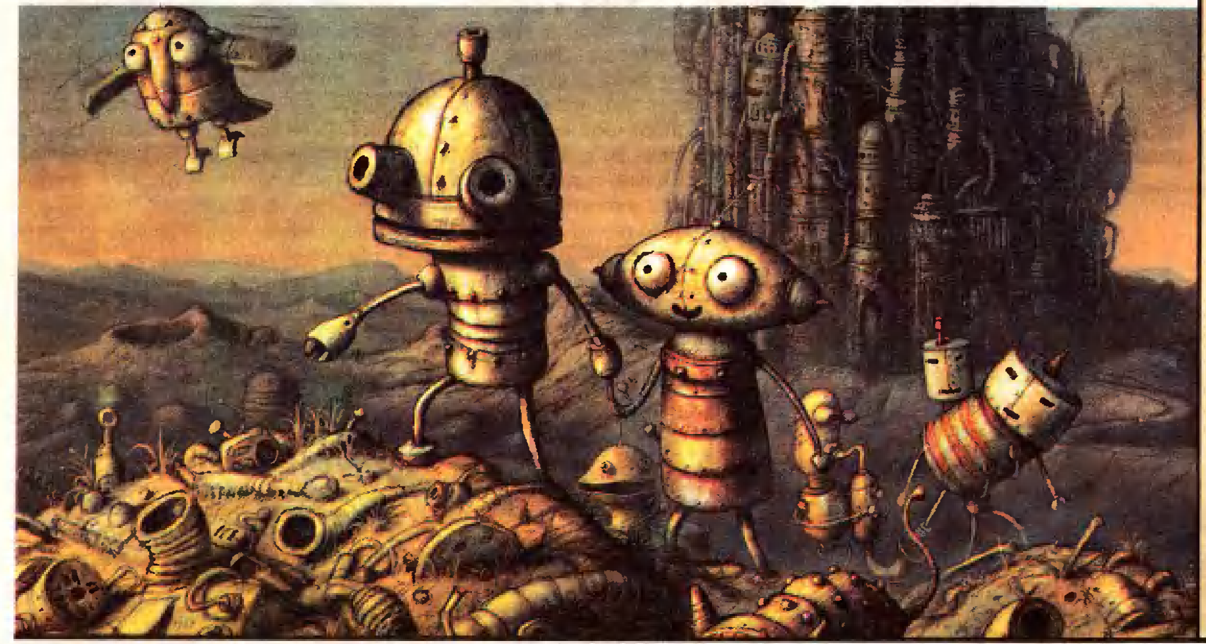
Далеким предком из времен, пропахших нафталином, тяжелой поступью неважной графики пришли руководимые Пьером Гийодом Gobliiins 4. Из немецких палестин притопал яркий и жизнерадостный Ceville. Все такая же беспардонная охота на маньяка — Still Life 2, аплодисменты. Новый виток проклятья рода Гордонов в Black Mirror 2, пока лишь только отметившийся выходом в стране пива и сосисок, но уже претендовавший на медаль. Оттуда же и самый что ни на есть олдскульный The Whispered World с депрессивной атмосферой. Великолепный Return to Mysterious Island 2 не опозорил чести предка. Но даже все они при подведении итогов оказались далеко от первых мест.

Олдскульный и динозавровый, этим-то и суровый. Статичными артами — замершими в неподвижности картинками — нагнетающий атмосферу первородного хоррора, в котором разнообразные бу-моменты выпрыгивающих из-за дверей монстров вовсе не нужны для того, чтобы быть страшным. Dark Fall: Lost Souls оказался симпатичен многим нашим респондентам.

Наполненная символизмом и потаенными смыслами, производящая впечатление, копающаяся где-то в глубине души играющего человека. Созданная, наверное, самыми верными почитателями арт-хауса среди нынешних разработчиков. Стартующая из сюрреалистичной постановки на тему первозданных европейских сказок The Path по праву боролась за "золото" и была отмечена многими из редакции.

Завершающая веселую и грустную историю, словно сошедшую с экранов кинотеатров. Цепляющая искренностью и множеством замечательных сюжетных роликов. Не обделенная личностями и вся такая жизнерадостная. Runaway: A Twist of Fate — возможно, лучшая часть в серии и жаль, что последняя, — сумела широко улыбнуться своим почитателям, не пожалевшим отдать свой голос за нее, с пьедестала почета.

Тишина в зале. А не могло быть иначе. Пакуйте чемоданы и собирайтесь в гости в одну восточноевропейскую страну. Туда, где вкусное пиво, необыкновенная архитектура, туда, где творили Франц Кафка и Карел Чапек. В Чехию, конечно. Ведь именно оттуда родом наш победитель — по праву лучший квест этого года. Без прикрас. Примеривший на себя пенсне и накладную бороду Machinarium зацепил чертовски большое число даже тех, кто не жаловал этот жанр ранее. Гротескный и фантасмагорический, он цеплял за что-то, сокрытое в глубине. И даже если оставить душевные отсылки, все одно — чередою милого арта, невероятно меланхоличной атмосферой, множеством непростых, но логичных головоломок и занимательным сюжетом "между строк" — этот проект проложил себе путь на Олимп. С победой, "Машинариум". С победой, Якуб Дворски. С победой, маленький робот Йозеф. Вы это заслужили.





Лучший симулятор

Выбор редакции: Tom Clancy's H.A.W.X.
Ближайшие преследователи: Pro Evolution Soccer 2010
Выбор читателей: Pro Evolution Soccer 2010

Как и в прошлый раз, победителем в этой номинации стал не спортивный симулятор. И, как и в прошлый раз, это ни в коем разе не вызвано тем, что мы считаем доминирующий в данном случае Tom Clancy's H.A.W.X. лучшей игрой, чем, например, Pro Evolution Soccer 2010. Просто в нашей редакции любителей симуляторов футбола, баскетбола и прочего крикета — раз, два — и обчелся. Таким образом, просьба не искать повлиявшие на конечный результат причины в [не]адекватности сотрудников "Виртуальных радостей". Просто tastes, как все знают, differ.

Впрочем, замечательный Pro Evolution Soccer 2010 без сладкого не остался — за него проголосовали большинство из вас, уважаемые читатели, плюс, этот проект занял почетное второе, по версии редакции, место.

Таким образом, вот уже который год Konami утирает нос EA — как в плане оценок, так и по итогам всеобщего голосования. И немудрено: пока PES уверенно шагает вперед, FIFA топчется на месте, почти безрезультатно пытаясь уделать своего заклятого конкурента хоть в чем-нибудь.

Если вас, скорее всего, удивили итоги редакционного голосования, то нас, в свою очередь, удивил тот факт, что в категорических аутсайдерах остались The Sims 3 и Battlestations: Pacific. Если низкую позицию самой продаваемой PC-игры 2009-го года (мы о The Sims 3, коли кто не в курсе) еще можно кое-как понять: все-таки основная аудитория жизнесимов имеет женские половые признаки, а геймерш на сайт "ВР" заглядывает явно меньше, чем геймеров — то Battlestations, думается, заслуживает большего внимания.

Но это все лирика — перейдем же к аркадной "леталке" от Ubisoft под названием Tom Clancy's H.A.W.X. С авиасимами в 2009-ом было довольно неплохо: тут и "Крылатые хищники", и "Война в небе — 1917", и Heroes over Europe, и еще кое-что — довольно густо. Но, разумеется, "ястребы" под брендом Tom Clancy's выделились из толпы конкурентов уже только этой самой своей брендовостью. Да и, в отличие от EndWar, которая тоже Tom Clancy's, H.A.W.X. получилась поистине качественной и увлекательной. Пускай простенькой и надуманной, но качественной и увлекательной. А ведь нечасто геймдев выдает классные "леталки" — не век же в "Ил-2 Штурмовик" с джойстиком и потной спиной рубиться! Собственно, за так редко выпадаемые нам часы высокого полета и динамичных поднебесных боев Tom Clancy's H.A.W.X. и получает от редакции "ВР" наивысшую в номинации награду.

Лучшая аркада

Выбор редакции: Braid
Ближайшие преследователи: Plants vs. Zombies
Выбор читателей: Plants vs. Zombies

Перевернув последнюю страницу богатого на откровения минувшего десятилетия, прошедший год, кроме ассортимента пандемий, кризисов и прочих напастей, поспособствовал многим полезным вещам.

К примеру, окончательно помог взойти на первые позиции независимым разработчикам, скромно топтавшимся до этого в тени своих "больших" коллег. Неординарные и смелые проекты, созданные на энтузиазме да за пригоршню медяков, заполонили прилавки магазинов, красноречиво дав понять, что не единым мейнстримом жив геймерский дух.

Так или иначе, улов "казуальных радостей" в жанре аркад, так немилосердно пожиравших в течение года наши запасы свободного времени, оказался обильным. Из всего сонма авторских головоломок, пазлов и платформеров борьбу за звание лучшей по версии "ВР" аркады вели лишь две игры: мечта милитаризированных ботаников — аркадная стратегия Plants vs. Zombies и постмодернистский платформер ручной выделки Braid.

Паника! Вальяжные, полуразложившиеся, но от этого не менее охочие до мозгов зомби атакуют ухоженную лужайку вашего дома! Теперь барахтаются в бассейне на заднем дворике! А скоро высадятся десантом на крышу! Не волнуйтесь, на защиту вашего серого вещества выступят купленные у полоумного Дейва генномодифицированные саженцы! Отшлифованный геймплей Plants vs. Zombies представляет собой виртуальный вариант фильма "13-й участок". В любое время суток, будь то день или ночь, игрок за полученную солнечную энергию выращивает все новые и новые сорта овощей и фруктов для защиты от нашествия живой мертвечины из правой части экрана. Кроме интуитивно понятного интерфейса, большого набора оборонительной и наступательной флоры и очаровательного юмора, игра предложила превеликое множество мини-игр и в придачу целую лавку модификаций на колесах. Мечтали с детства сыграть в кегельбан с ордами мертвяков? Или купить на кровные новый сорт гороха имени Гатлинга? Разработчики из PopCap Games постарались на славу и сделали свое детище по максимуму реиграбельным. Оторваться от компьютера надолго и не поиграть еще чуть-чуть просто невозможно — веселый "Зомбилэнд" так и манит окунуться в него еще разок.



Но что это мы все о зомби да о зомби, когда настоящий чемпион и одна из лучших инди-игр года заслуживает более пристального внимания. Как и всякий долгожданный ребенок, холенный и выпестованный под присмотром своего верящего в чудеса родителя, Braid прекрасен вдоль и поперек. Рыжеволосый человечек по имени Тим прыгает с платформы на платформу, собирает кусочки мозаики и пытается спасти похищенную принцессу. Думаете, непримечательная калька на историю об изборождившем двухмерный мир усатом водопроводчике Марио? При первом же знакомстве игра дает понять всю ошибочность такого поспешного суждения. Все мы привыкли к непринужденности игры в платформеры. Ну, попрыгали, побегали и на середине уровня померли из-за накинувшегося на героя клыкастого грибочка. Ничего страшного не произошло — отключаем соображалку, доверяемся спинномозговым инстинктам — и вновь на штурм злополучного уровня! Braid же заставит отложить подальше подобные привычки. Бесславная кончина теперь заказана — герой, аки безымянный персидский принц, способен неограниченное количество раз отматывать время назад и вперед, замедляться, создавать временного двойника и вытворять прочие выкрутасы с хроносом. Только вот данные способности нисколько не облегчают игру. Наоборот, именно благодаря им авторы создали неповторимый геймплей, в котором достигнуть поставленной задачи можно только включив фантазию и логику. В этой ситуации даже бывшие враги могут стать единственными помощниками. Каждый из шести миров дает не столько новую возможность Тиму, сколько объясняет свою внутреннюю суть: воспоминания о детстве, разлука с близким человеком, непростительные ошибки и безответная любовь... Braid мудр и глубок, а в сочетании с проникновенной инструментальной музыкой и художественным оформлением локаций вообще чудесен. Настоящий удар в челюсть всем капризным привередам и глубоко эстетствующим товарищам. По заслугам и награда.

ИГРА ГОДА

Лучший рейсинг

Выбор редакции: Burnout Paradise: The Ultimate Box
Ближайшие преследователи: Colin McRae: DiRT 2, Need for Speed: Shift
Выбор читателей: Colin McRae: DiRT 2

2009-ый для любителей разнородных рейсингов вышел чуть ли не одним сплошным разочарованием. Кроме отборного трэша за авторством российских разработчиков — вроде "Московского водилы" или там "Need for Russia 3: Сделано в России", индустрия смогла предложить фанатам виртуальных покатушек немногое, да и то это самое немногое чуть ли не наполовину оказалось в разной степени туфтой.

Про Volvo: The Game и говорить-то не хочется: никто не ожидал от самих SimBin, создателей по-настоящему высококлассных автосимуляторов, подобной халтуры, впрочем, ни на какие откровения играющая публика тоже не надеялась. А вот FUEL сумела потрясти. В плохом смысле, конечно же: полупустая "песочница" вкупе с корявым управлением и не менее корявой физикой, а также другими раздражающими факторами — это совсем не то, что наобещали нам девелоперы из Asobo Studio.

С наступлением осени, когда без пяти секунд шикарный Burnout Paradise: The Ultimate Box, который и получил от нашей редакции "золото", был уже пройден вдоль и поперек, надежды оставались только на Electronic Arts и Codemasters. Хотя, признаться, реальные надежды возлагались исключительно на последних — "электроники" последними Need for Speed, особенно Undercover, почти угробили культовую серию, и их заверения, мол, Shift станет сдвигом и в линейке, и в жанре, убеждали лишь самых оптимистично настроенных товарищей. Что ж, думается, с релизом Shift оптимизма у этих товарищей поубавилось — не Undercover и не Carbon, конечно, но далеко не та Need for Speed, которой суждено стать для серии мессией. Отсюда — пролет.

Ну а Codemasters Studio, подарившая нам чудесные DiRT и Race Driver: GRID, хоть программу минимум с DiRT 2 и выполнила, но приятно поразить, как это было ранее, не сумела. К тому же, олдскульным виртуальным пилотам жутко не понравилось, что Codemasters, как и "электроники", откровенно пошла на уступки казуальной аудитории, которой разве что на игральных автоматах в примитивные 2D-ездилки лабать. Как результат — по сути, ни одного настоящего автосимулятора мы в прошлом году не увидели.



А вот Burnout Paradise на хардкорность и "симуляторность" не претендовал по определению — и от этого только выиграл. Таких безбашенных заездов, как в детище Criterion Games, мы не встречали, пожалуй, со времен FlatOut 2. В Burnout Paradise не нашлось места маргинальности и "памяркоўнасці" — бескомпромиссный драйв, чистый адреналин и веселый бардак с покореженными кузовами и несанкционированными стресс-тестами на каждом повороте. Плюс — целый, гораздо менее пустынный, чем огромный мир FUEL, город. Плюс — великолепный саундтрек. Take me down to the paradise city, where the grass is green and the girls are pretty. Полнищ красивых девушек в Burnout Paradise мы, правда, не увидели, да и на траву некогда было внимание обращать, но несколько часов почти райского наслаждения Criterion Games нам презентовали. За что им и медалька на шею.

Лучшее звуковое оформление

Выбор редакции: Machinarium
Ближайшие преследователи: Batman: Arkham Asylum, Mirror's Edge, F.E.A.R. 2: Project Origin
Выбор читателей: Call of Duty: Modern Warfare 2

Это не тот случай, когда в одно ухо влетело — из другого вылетело. Это — звуко-музыкальная битва самых приятных на слух игр прошедшего года.

Он неожиданно остался позади. А в его звук создатели вложили не одну тысячу "зеленых". Грэг Фейербрасс нецензурно выражается, Ханц Циммер вне себя от ярости. Но факт остается фактом: лощеный, глянцевый, весь такой из себя хитовый саундтрек, подкрепленный голосами профессиональных актеров и записями реальных выстрелов оружия, из Call of Duty: Modern Warfare 2 поласкал уши наших судий, но в память не врезался и остался вне лидеров. Не освистан трибунами, но не признан лучшим. Впрочем, нами — но не читателями.

Великолепные мелодии, исполненные на фортепиано господином, скрывающимся под никнеймом Daduk, для оригинального indie-проекта Blueberry Garden, несмотря на все их внутреннее очарование, не смогли пронять строгое жюри.

Гамбургская студия Periscope выполнила свою работу выше необходимого минимума, соединив в единое целое проницательные мелодии струнных, клавишных и духовых инструментов, которые предопределили необыкновенную тягучую атмосферу The Whispered World. Но игра вылетела из финального распределения мест достаточно быстро и без особого сопротивления. Строгий аудит, если столь весомые в звуко-музыкальном плане проекты остаются не у дел уже на подступах к финишному рывку. И тем ценнее ноты, составляющие основу звучания оставшихся игр, которые в бескомпромиссной музыкальной схватке разделили между собой медали всех достоинств.

Сначала — тройка тех, кто остановился буквально в шаге от заветного первого места.

Batman: Arkham Asylum не пробирал музыкальным сопровождением во время одного длинного вояжа в одной затерянной психбольнице, но это нисколько не помешало ему вплотную бороться за звание приятнейшего на слух проекта прошедшего года. Разумеется, разнообразные охи-вздохи, хруст костей и прочие приятности в этой игре на высоте — спору нет. Но выше головы, право слово, удалось прыгнуть актерам, которые озвучили персонажей. Такого мы не слышали давно. Марк Хэммил и сотоварищи не только подарили игре свои голоса, но смогли по-настоящему вдохнуть жизнь в полюбившихся нам героев. И, что немаловажно, в этом случае постарались на славу даже локализаторы, умудрившиеся не испортить первоклассную озвучку.

Даже признанный маэстро экстремального городского вида спорта и по совместительству основатель движения паркура Дэвид Бэль не отказался бы от такой музыки в своих наушниках. Потому как мелодии, звучавшие во время того, как мы от лица футуристического вида девушки по имени Faith перелетали с одной крыши на другую, были действительно отличными. Сам ритм словно вкачивал адреналин в кровь — и вот рука снова ухватывалась за карниз. И это не считая классных звуков выстрелов и треска ломающихся челюстей блюстителей фашистского правопорядка.

Звучание, рождавшее страх перед неизвестным. Точнее, известным, но до сих пор полностью не понятым. Именно под такие мелодии самый смак было в панике стрелять в силуэт маленькой дохленькой девочки/женщины Альмы из F.E.A.R. 2: Project Origins. А что уж говорить об отменных звуковых эффектах, сопровождавших взрыв атомной бомбы и падение самолета. Ну, и звучные шлепки ударов по наглым лицам идеологических противников ласкали слух на протяжении всей игры.

Но, как и везде, тут необходим один победитель. И трудно представить себе на этом месте кого-то другого. Томаш Дворак, также известный под никнеймом Floex, своей работой над музыкальным сопровождением Machinarium заслужил "золото" как никто другой. Право слово, эта механическая сказка потеряла бы весомую долю своего очарования, убери из нее великолепные треки за авторством этого чеха, к слову, уже выигравшего тьму тьмущую разнообразных конкурсов. Да и что может служить лучшим доказательством превосходства, чем тот факт, что игра уже давно пройдена несколько раз, а музыка из нее до сих пор в плейлисте.



Лучший визуальный ряд

Выбор редакции: Mirror's Edge
Ближайшие преследователи: Machinarium, Batman: Arkham Asylum, Borderlands
Выбор читателей: Call of Duty: Modern Warfare 2



А в прошлом году эта номинация была, пожалуй, самой предсказуемой из всех. Рвущий на куски "железо" CryEngine 2.0 Crysis: Warhead уделал всех до единого претендентов на трон. А в этом году эта же версия этого же движка грозилась вернуться и поразить всех, соединившись с технологией cel-shading. Но конечный результат в поделке под названием Merchants of Brooklyn оказался настолько ужасающим, что попросту не верилось, что в этом проекте использовался самый высокотехнологичный "моторчик" наших дней. Поэтому по результатам года минувшего мы можем сказать, что за звание первого среди лучших соревновались творения, щеголяющие в первую очередь своим стилем. А их было немало.

Стилистика вышагивает победоносными результатами, разнообразная и богатая на эксперименты. Прошлый год — год художников и дизайнеров, сделавших ставку не на количество пикселей, а на выдержанность картинки в одном выбранном курсе, постаравшихся сделать так, чтобы при первом же взгляде на их творение игроки прониклись проработанностью и единой гаммой всех графических типажей.

Остались за бортом "большого спора" многие примечательные претенденты, не выдержавшие в конечном итоге груза ответственности на своих плечах. Яркий, сочный и контрастный Trine сошел с дистанции рано. Выдохлась и красивейшая стратегическая игра — отечественная "Order of War. Освобождение". "Акварельный" Braid отдал все силы в борьбе в другой номинации, а детально прорисованный пришелец из прошлого The Whispered World поднял белый флаг, задержавшись с релизом. Хвастающий на каждом углу поддержкой DirectX 11 Colin McRae: DiRT 2 забуксовал на бездорожье, а преисполненные дизайнерскими изысками Ghostbusters: The Video Game сложили излучатели шалашом. Их осталось ровно четверо.

Победитель основной и главной номинации — Batman: Arkham Asylum, как и любой первородный блокбастер, не мог обойтись без передового технического оснащения. И кроме отменно нарисованных персонажей, действительно "живой" анимации, а также щедрого набора зрелищных спецэффектов, лучший экшен от третьего лица ушедшего года имел в позитиве и ряд дизайнерских изысков. Закрытая от лишних глаз тюрьма-психушка, превращенная Джокером в укрепленный форт, щеголяла аутентичными антуражами, первоклассно отражающими атмосферу. Но не срослось.

Помесь уникальной манчкинской концепции и шутера от первого лица — Borderlands. Необычный постапокалиптический мир удаленной планеты Пандора, замазанный комикс-стайл цветами и выглядящий действительно так, как будто нарисован от руки. Свежий взгляд на старые вещи — и вновь недобор очков до первого места.

Вышедший из-под перьев чешских художников Якуба Дворски и Адольфа Лакмана, нарисованный исключительно во "флеше" Machinarium тоже претендовал на победу. Благо очаровательные пейзажи, прорисованные до мельчайших деталей, отсылающие аматеров к архитектурным изыскам современной и стародавней Праги, этому способствовали. Но и это маленькое визуальное чудо немного не добрало до "золота".

И вот. Футуристический мир будущего, где все к месту и все вылизано под чистоту. И пусть недовольные морщат носы из-за присутствия устаревшего уже Unreal Engine 3.0. Главное, что нарочито минималистичными пейзажами и контрастными цветами Mirror's Edge отменно передала уникальный мир структурированного и сублимированного будущего, где каждому первому в филейную часть вшит микрочип. Один взгляд с высоты небоскреба на лежащий под ногами мегаполис, бетонные джунгли общества серых цветов — и становилось ясно, что в этом мире надо что-то менять. Mirror's Edge — первое место.

ИГРА ГОДА

Премия за оригинальность

Выбор редакции: Braid
Ближайшие преследователи: Mirror's Edge, The Path, Сталин против марсиан
Выбор читателей: Mirror's Edge

Сто одна причина есть у игроделов сочинять оригинальные игры. Последней одной являемся мы, игрожуры, разбирающие игры по стандартным схемам на графику/сюжет/боевку. Угодить нам почти невозможно, но схитрить, обойдя общие правила, не так уж трудно. Например, придирки к ассортименту стволов или кинематике пули можно пресечь на корню, изготовив шутер без стрельбы. И ведь в самом деле додумались до такого: Mirror's Edge — живое тому подтверждение. С другой стороны, давно уже существуют линейные RPG, стратегии без экономики и автосимуляторы без физики. Так что особо соригинальничать у EA Digital Illusions не получилось.

Мыслить нужно было шире. Например, сделать игру без игры. Такую, как The Path. Пусть поначалу не ясно, с какой стороны нужно кусать этот гриб, зато приключения девочек в стране чудес атмосферны и любопытны, в них мерещатся глубокие смыслы, а припасенных фокусов хватает на десяток прохождений. Настоящее искусство, спору нет. Только в "Игру года" тоже нужно играть по правилам: не мы выдаем награды интерактивным фильмам.

Не мы выдаем награды и лучшим пиарщикам. Товарищи Алексей Савченко и Александр Щербаков здорово повеселили нас трэшем "Сталин против марсиан". Их идеей были грубые матерные ответы посетителям сайта игры, пропитанные иронией интервью и забавный клип на песню S.T.A.L.I.N., в котором Щербаков лично рвал глотку, озвучивая гриба-вокалиста. Сама же стратегия получилась не более чем любопытным подражанием "Блицкригу 2" и C&C: Red Alert. Какая уж тут оригинальность?

Выгодно отличается от названых выше работа Number None, подмешавших в старинную аркаду про Марио возможность управлять временем. Не бог весть какая находка, зато как выиграл от нее геймплей: не ловкость пальцев, а гибкость мозга необходима для прохождения Braid. Мало того что в Braid нужно думать, так там еще и сюжет есть, причем интересный. Графикой снова удивили: картинка будто нарисована масляной краской. Не современно, но ведь оригинально. Вот и весь секрет успеха: не упрощать игру, а добавлять интересные идеи. Благодаря этой формуле Braid обошла конкурентов в номинации "Самая оригинальная игра года".





Лучшее дополнение

Выбор редакции: F.E.A.R. 2: Reborn
Ближайшие преследователи: Mount & Blade: Огнем и мечом, Europa Universalis 3: Heir to the Throne
Выбор читателей: Sacred 2: Ice & Blood

В последнее время мы как-то все меньше и меньше сталкиваемся с представителями вымирающего вида "адд-он настоящий, полноценный". Все больше приходится иметь дело со всякого рода "полутора миссиями", DLC, бустер-паками и скачиваемыми комплектами дополнительных бронелифчиков. Собственно, наш победитель в номинации "Лучшее дополнение" как раз-таки больше относится к новому формату. Во-первых, он длится непозволительно мало: пройти F.E.A.R. 2: Reborn можно за пару часов — в прямом смысле. Но! Все те раздражающие обстоятельства, мешавшие нам в полной мере насладиться оригинальной второй частью, были почти полностью устранены. Игроки жаловались на скучные уровни (которые хоть и были разнообразнее, чем в первом F.E.A.R.) — пожалуйста: в Reborn разработчики постоянно выталкивают нас на интересные площадки для боя. Вспомнить хотя бы заваленное на бок здание! Здесь уж точно есть где развернуться вашему тактическому гению, благо уровни в большинстве своем сконструированы так, что шальная пуля может настигнуть вас с той стороны, откуда вы ее меньше всего ждете. ИИ противника значительно "поумнел", экшен стал еще плотнее, а перестрелки — напряженнее. В общем и целом, первое место было отдано редакцией Reborn не только за красивые глазки.

Впрочем, не особо удивляет выбор читателями адд-она к Sacred 2 под названием Ice & Blood. Сия добавка вышла довольно увесистой и вкусной: две новые интересно оформленные локации, два новых героя, масса интересных квестов, превеликое множество умений... А это ныне, подчеркнем, могут предложить далеко не все дополнения. Так что тоже вполне заслуженно.

А из остального и отметить-то особо нечего — разве что полулюбительский адд-он "Mount & Blade: Огнем и мечом" и, как обычно, довольно качественный "бонус" к последней номерной Europa Universalis — Heir to the Throne.

Лучший сюжет

Выбор редакции: Dragon Age: Origins
Ближайшие преследователи: The Path, Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition
Выбор читателей: Dragon Age: Origins

К чему имитировать интригу? Вы видели шапку: лучшим мы признали фэнтезийный сюжет про борьбу добра со злом. Dragon Age: Origins подарила нам очередного архизлодея, не первого на нашей памяти короля без трона, эльфов с гномами да всякие ссоры храмовников с волшебниками на закуску.

А ведь была The Path с поистине необычной подачей сюжета, вгонявшей в недоумение, требовавшей искать скрытые "взрослые" смыслы в старой сказке Шарля Перро. Вот вам шесть Красных Шапочек — совсем непростые, интересные героини. А их прогулка по Бесконечному лесу полна неожиданностей, корни которых явно прячутся глубоко в душе девочек. Напугав и подразнив недосказанностями, история, тем не менее, получила осмысленную концовку. И игрок (скорее, зритель) остался полностью доволен. Чем же The Path не угодила нам? Да всем она хороша. Только сюжет Dragon Age ничуть не менее глубок, хоть и не так таинственен. Мы испытывали на прочность убеждения соратников и соперников, ломали их характеры, ожесточая или возвращая на путь праведный. Не подсказывала Dragon Age правильных решений, дилеммы ставила остро, а ткнуть носом в последствия не забывала. А уж нелинейности и разветвленности, трагичности и пафосности хватило с избытком. Нет, нельзя этим играм тягаться в качестве повествования, и количественный перевес явно за Dragon Age.

Достойной была попытка Star Wars: The Force Unleashed купить игрока историей темного джедая. Безусловно, играть плохишом удается редко — убивать да уничтожать, как завещал Дарт Вейдер. Удержаться от иронии, подобной Overlord, вообще мало кому из разработчиков удается. Тут смогли, удержались от комизма. Однако же оригинальность новых "Звездных войн" разбилась об основательность подхода Dragon Age, как игрушечный меч о броню танка. С рейтингом "Teen" о каких злодействах вообще может идти речь, подумалось после "прелестей" кровавой магии и скверны Глубинных троп, повсеместных в Эпоху драконов. Мотивы в этой сказочке так гуманны и прелестны, но доберитесь до финальных титров, не измазавшись в крови по самые уши, — и эпилог развеет вашу иллюзию. Куда важнее, конечно, что Dragon Age не заимствовала чужую вселенную и не манила к себе чьих-то фанатов. Мы наблюдали рождение нового фантастического мира, и, похоже, мы не раз в нем погостим.

Больше претендентов нет? А я ведь еще не упоминал эффектнейшие видеовставки и умопомрачительный юмор Dragon Age. Но раз так, отдаем награду работе BioWare.





Разочарование года

Выбор редакции: Дальнобойщики 3: Покорение Америки
Ближайшие преследователи: Damnation
Выбор читателей: Дальнобойщики 3: Покорение Америки

Никто не сомневался, что долгожданная третья часть торгового автосимулятора окажется в самых-самых играх года: амбиции разработчиков и интерес публики слились в гремучую смесь — и все замерли в ожидании взрыва. Но он случился на пять лет позже намеченного, когда уже нервы фанатов окончательно сдали, а интерес прессы сошел на нет. Вроде бы компания, разрабатывающая игру про грузоперевозки, должна была понимать последствия такого опоздания. На деле релиз совсем не дал поводов для амнистии: сколько баллов набрал триквел сюжетной линией и просторами непокоренной Калифорнии, столько отняла ужасная физика и скромный парк машин. Впрочем, не стоил бы ядовитой иронии очередной проходняк от восточных соседей, на нашей памяти бывали провалы и похуже. "Победа" в этой номинации была заслужена редчайшей бессовестностью разработчиков, восемь лет врavших на весь Рунет про скорый релиз, усердное тестирование, максимально приближенную к фотореалистичной картинке графику и правдоподобность взаимодействия с игровым миром. Благодаря такому "грамотному" пиару Softlab-Nsk навсегда лишились доверия игроков, а их глючный недоработанный проект стал главным разочарованием года.

И нет бы поучиться у профессионалов. Ведь как умело сработали Blue Omega Entertainment груду мусора под названием Damnation — мастер-класс! Напрягали себя разработкой всего чуть больше года, в пиаре паразитировали не на своей сомнительной репутации, а на известных брендах вроде Half-Life и Prince of Persia, а едва обман раскрылся — быстро разбежались, оставив геймеров с носом. Последние проклянули сей гибрид, оправдав тем самым его название. И поделом: физика, управление, графика, звук, боевка, интеллект — "голубые омеги" напортачили буквально во всем. Но разочарования-то нет: расплавил диск в серной кислоте — и в душе опять гармония.

КИНО

Психоаналитик

Название в оригинале: *Shrink*
Жанр: *драма*
Режиссер: *Йонас Пэйт*
В ролях: *Кевин Спейси, Джо Нуньес, Саффрон Берроуз, Марк Веббер, Робин Уильямс*
Продолжительность: *104 минуты*



— Здравствуйте, у меня проблемы.

— Иди к черту.

Святая троица на голливудских холмах — адвокат, дантист и психоаналитик. Причем последний зачастую чинит, приводит к общему знаменателю, выстраивает в ряд то, что натворили первые два. Закон глянца.

Когда ты успешен, знаменит, популярен, богат — это еще не значит, что у тебя нет проблем. А если нет, то ничего страшного — от размеренной светской жизни они очень скоро у тебя появятся. А не появятся, так ты сам их себе выдумаешь. И бегом к психоаналитику, про фобии свои рассказывать, случаи из детства вспоминать, лежать на мягкой кушетке в состоянии предвкушения и сосать бесплатные леденцы. Хранишь патологическую верность чистоте и до смерти боишься болезнетворных организмов? Маленькая девочка, имеющая за плечами мать — успешную суицидницу? Будучи успешной актрисой, устаешь от бесконечной вереницы сплетен и неудовлетворенности семейным положением? Любишь свою жену, но мечтаешь сношать все, что движется? Кто-то протягивает вам визитку. Доктор Картер, психоаналитик.

Щетина, расстегнутый ворот несвежей рубашки, пофигистичный взгляд, небрежная поза, показное безразличие. Психоаналитик, втянутый внутрь собственного мира своим горем, зависший в своих собственных проблемах, тот, которому чхать и на вас, и на ваши страхи с расстройствами. Зато хруст ваших зеленых бумажек ему по душе. Сапожник без сапог — так и он пропускает мимо ушей ваши истории. Иногда бросает презрительный взгляд и говорит что-то отличное от книжных фраз. "Ты алкоголик", — коротко бросает он. "Нет", — отвечаешь, даже не поняв, что он не спрашивает, а утверждает.

Сначала кажется, что действо и вовсе лишено сюжета. К Картеру приходят узнаваемые и не очень люди. Пошло-поехало — и болтовня укутывает одеялом отменных диалогов и прочих уроков словесности. И так кадр за кадром, минута за минутой, возможно, даже слишком затянуто и монотонно.

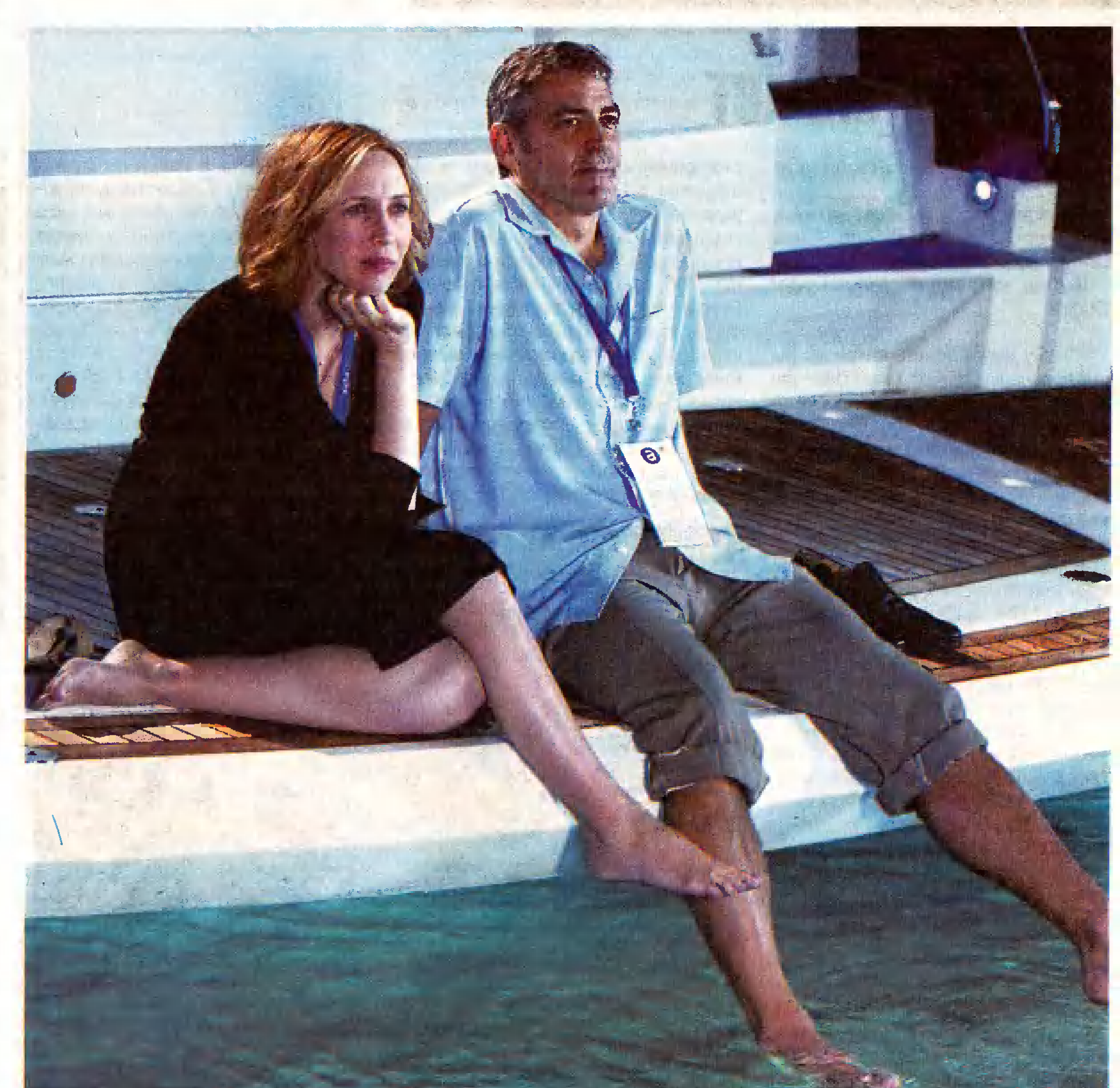
Однако складывается мозаика — и начинаешь видеть все эти ниточки, связывающие героев картины. Конечно, не так уж и сильно, но во всяком случае весьма осязаемо. Один пациент, второй, третий. Бизнесмен, маленькая девочка, начинающий писатель, успешная актриса. Казалось бы, теряешь им счет и теряешь напрасно время. Но стоп, Кевин Спейси выстраивает четырехэтажное выражение и прикуривает косячок. А ты ходишь к такому психоаналитику избавляться от проблем. Но там легко.

Говоришь, говоришь, говоришь. Рассказываешь, как прошел день, делишься воспоминаниями из прошлого, не останавливаешь повествование так долго, как это вообще возможно. Говоришь. Спасение утопающих — дело рук самих утопающих. Самостоятельно разложишь себя по полочкам, расписав все, что делаешь во благо, а что — во зло, взглянув на себя глазами "левого" человека, — и вот он выход. Все становится на свои места, оказывается, что все было легко и просто, и проблем больше нет, найдено лекарство от меланхолии и идиотизма. А это значит, что психоаналитик сделал свое дело — вы можете уходить. Только у всех, и сразу, и одновременно? Да не может такого быть! Не веришь в завершение фильма на подсознательном уровне. Не хватает только цветущих цветочков, поющих птичек, яркого солнышка да людей, танцующих в праздничных костюмах. Все друг друга любят, и Картер остается наедине с худощавой актрисой. И ради этого он в бесподобном исполнении Кевина Спейси весь фильм покуривал марихуану, излучал тотальное наплевательство и через слово кидал емкое "f*ck"? Ради этого нас погружали в атмосферу, свойственную "Красоте по-американски", чтобы в конечном итоге все само собой разрешилось и радуга появилась над голливудскими холмами? Кино на один раз, но этот один раз стоит выделки.

Слава Кунцевич

Мне бы в небо

Название в оригинале: *Up in the Air*
Жанр: *драма*
Режиссер: *Джейсон Рейтман*
В ролях: *Джордж Клуни, Вера Фармига, Анна Кендрик, Джейсон Бейтман, Дэнни МакБридж, Мелани Лински, Джеймс Энтони*
Продолжительность: *109 минут*



Фрэнсис Бэкон сказал: "Всякий, кто любит одиночество, либо дикий зверь, либо Господь Бог". Райан Бингэм (Джордж Клуни), конечно, не тот и не другой, но ближе он все-таки ко второму. Во-первых, по долгу службы он одиннадцать месяцев в году проводит в небе — почему бы не почувствовать себя Всемогущим? А во-вторых, суть работы Райана заключается в том, чтобы увольнять людей — или, другими словами, управлять чужими судьбами. Согласитесь, не каждому такое дано!

Действие фильма разворачивается во время мирового финансового кризиса в США. Идут повальные сокращения: тысячи людей слетают с насиженных мест и остаются без средств к существованию. Неприятно, больно, обидно. Часто доходит до нервных срывов. Чтобы не видеть всего этого негатива, начальники-руководители стыдливо умывают руки и задачу увольнять перекладывают на чужие плечи. Существуют специальные фирмы, сотрудники которых и указывают на дверь тем, кому им сказали указать. Мистер Бингэм здесь в передовиках.

Райан сваливается на головы сокращаемым горемыкам, как инквизитор. Несет недобрые вести, но (парадоксально?) к нему испытываешь симпатию. Как же хорош Клуни в этой роли! Сообщать людям с улыбкой Чеширского кота из "Алисы в Стране чудес" о том, что они уволены, а потом растворяться в воздухе, оставляя после себя лишь улыбку... Просто гениально, гениально просто.

Бингэм как никто другой подходит для такой работы. Одинокий путник, которого не держит ровным счетом ничего: ни дома, ни друзей, ни врагов. Все, что нужно для жизни, вмещается в дорожный чемодан. И — вперед. Дорога и самолет. Самолет и дорога.

С небес на грешную землю мистера Бингэма пытается вернуть молодая карьеристка Натали (Анна Кендрик). С помощью технологий она хочет заменить его вечное путешествие видеоконференцией, то есть возможностью увольнять людей по интернету. Главная цель Райана — заработать десять миллионов "премиальных" перелетных миль — в опасности...

Сюжет разворачивается вокруг двух героинь — упомянутой Натали и умудренной опытом Алекс (Вера Фармига), с которой в нескольких десятках городов США пытался пересечься Бингэм, дабы разово скрасить свое мужское одиночество. Первая лишает Райана надежды на "премиальные" мили, вторая подрывает уже давно сформировавшиеся взгляды на свободные отношения. Бингэм читает сотрудникам лекции о пользе "пустого рюкзака" — чем меньше привязанностей и чем меньше вещей в жизни, тем она легче, — но скоро он и сам перестает верить в то, что проповедовал. Побывав на свадьбе своей сестры вместе с Алекс, он решает все поменять.

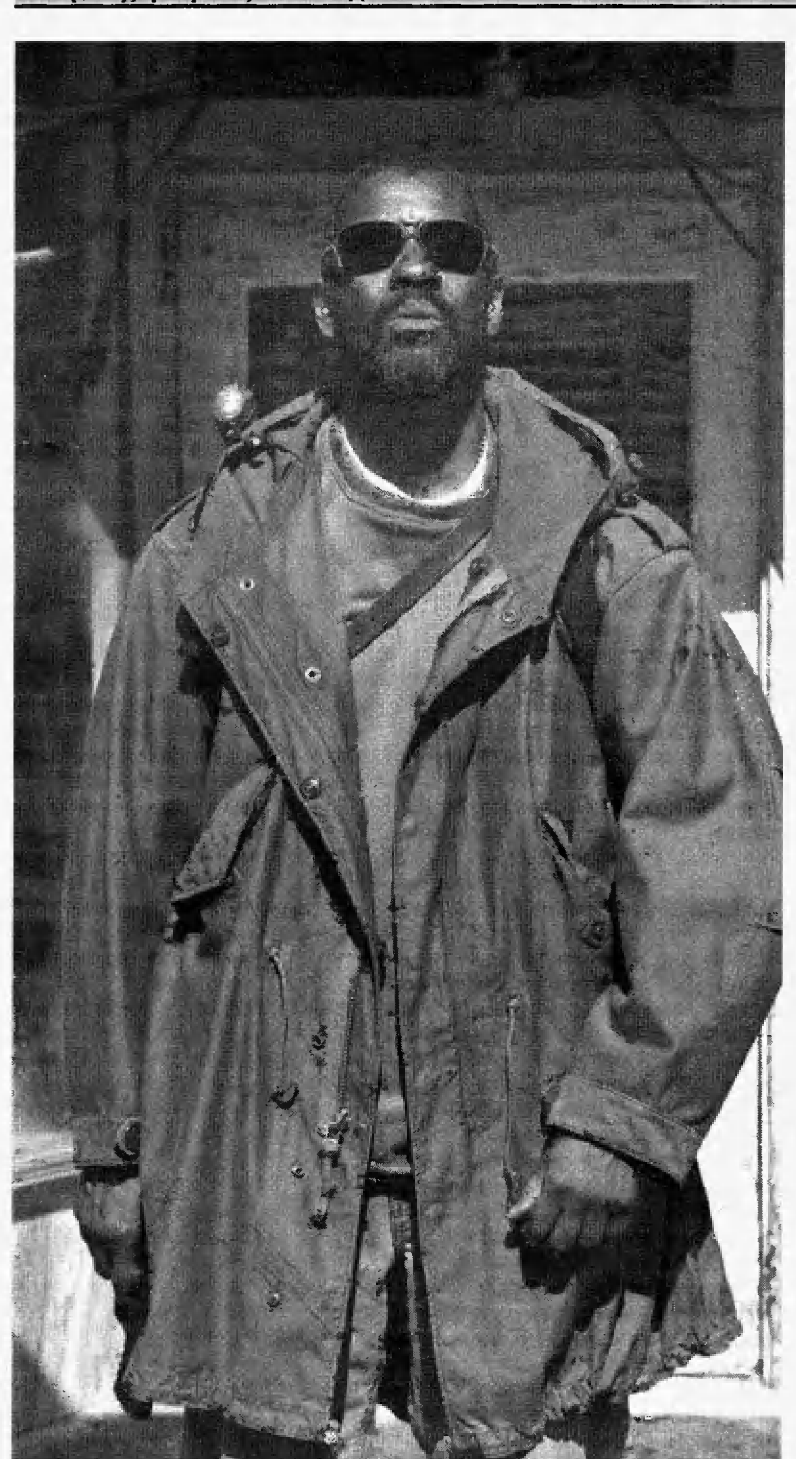
Секундочку, заминочка вышла! Если ты жил по одним законам, а потом вдруг понял свои ошибки, то маловероятно, что получишь все на блюдечке с голубой каемочкой. Все и сразу — так не бывает. Чаще за счастье нужно платить, его нужно добиться и выстрадать. Как в жизни, так и в кино. Главный герой, в один миг все осознав, решает — скажем штампом — начать все с начала. Бросает все. Летит в Чикаго, чтобы сделать предложение Алекс. Взволнованный подбегает к ее дому. Нажимает на звонок и... Что? Получите и распишитесь — долгожданный счастливый конец? Нет, так бы сняли какую-нибудь дешевенькую слезную поделку вроде "Няньки по вызову". Это же Клуни, он в ширпотребе пачкаться не любит. "Мне бы в небо" — фильм о жизни, и закончился он, простите за тавтологию, жизненно. У возлюбленной Райана оказалась семья — дети и муж. С небес на землю спускает жестокая реальность.

Главный герой неоднозначен, и в этом его главный плюс. И главный плюс всей картины. Здесь нет злодеев, пытающихся уничтожить мир, нет героев-одиночек, спасающих всех направо-налево. Зато есть психологически выверенные образы людей, которые всегда рядом с нами.

Присмотритесь. Вот рядом едет паренек в наушниках, вот вам стрельнула глазками красотка с модельной внешностью, вот в соседнем кресле кинотеатра развалился какой-то любитель пива и чипсов... Гляньте-ка: бизнесмен, экономист, программист, менеджер... Режиссер Джейсон Рейтман не стал изобретать велосипед, он показал нам не кого-то из других миров, а нас самих. Вот они мы — все рядом. Обычные люди со своими историями, драмами и судьбами. Вы только присмотритесь.

Это кино не просто об одиночестве, замкнутости и попытке убежать от реального мира. Это кино о заблудшей душе, которая просто не может обрести покой в суетливом и жестоком мире переживаний и проблем. Главная идея — в концовке. Наступает вечер, люди возвращаются домой, там их ждут прыгающие собаки, посапывающие дети, жены... Да только Бингэма никто не ждет. Никто, кроме неба и очередного "Боинга", в который он сядет. Многоточие...

Марина Шпакевич



КИНО

Книга Илая

Why so serious?

Название в оригинале: *The Book of Eli*
Жанр: *постапокалиптический вестерн, фантастика, боевик*
Режиссеры: *Альберт Хьюз, Аллен Хьюз*
В ролях: *Дензел Вашингтон, Гари Олдман, Мила Кунис, Рэй Стивенсон, Дженнифер Билз Ивэн Джонс*
Продолжительность: *117 минут*

Среди искореженных остовов машин и обугленной архитектуры недавнего светлого прошлого бредет по вечной пустыне Илай. С саблей в руке и обрезом за пазухой, он несет сокрытую в своем рюкзаке тайну, ради обладания которой главарь местной банды Карнеги готов устроить маленькую войну.

Долгое отсутствие дуэта братьев Хьюз на большом экране интерпретировалось прессой как необходимая передышка перед творческим рывком вперед. Звучали подобные слова уж слишком неубедительно, но, по крайней мере, шанс надеяться на это все еще оставался. Тем противоречивее был воспринят конечный результат.

Излишняя надежда лиц, наивно уверовавших в возможные откровения от постановщиков "Из ада", сыграла с ними ироничную шутку. Желание режиссеров рассказать своим фильмом больше, чем того от них хотел не ожидавший подвоха зритель, — стремление, казалось бы, весьма похвальное, но на деле оказавшееся совершенно излишним. Пресытив экранизацию комикса Алана Мура о Джеке-потрошителе отсебятиной, вроде выставленных напоказ живых уродцев и детальных сеансов лоботомии пополам с хирургией и прочих ненужных моментов, без которых кино даже выиграло бы, у авторов получился перегруженный сверх меры деталями детективный триллер в кроваво-мрачных полутонах викторианской Англии. Сюжетная основа полностью спасовала перед прекрасным визуальным решением ленты. Прошло девять лет — и, как ни смешно, с "Книгой Илая" у братьев произошла идентичная история. Затолкнув нас в искалеченный мир испепеленной знойным солнцем цивилизации, где есть только бескрайняя пустошь и безмерно глубокое серебристо-серое небо, Хьюзы излишне спокойно и сдержано начинают свою двухчасовую историю о молчаливом страннике, направляющемся куда-то на Запад. Историю с умело стилизованным антуражем и пафосно пустыми истинами.

"Книга Илая" — классический вялотекущий вестерн, снятый с серьезным видом и в постапокалиптической обстановке, со своими обязательными архетипными злодеями и героями, разящими врагов без промаха. По крайней мере, он таким остается вплоть до начала катавасии с пресловутой книгой, которую Вашингтон так усердно прячет, а Олдман жаждет заполучить. Предельную медлительность развития событий пытается уравновесить втиснутый местами грамотный экшен, похожий больше на вынужденный компромисс, нежели на суровую прихоть продюсеров. Пара головокружительных драк с пустившимся в дикий членовредительский танец Илаем да сочная перестрелка в людоедском домике разбавляют тягучее и монотонное действо затем, чтобы хоть на время прекратить сонное царство Орфея.

Не успевшая отгреметь недолгая канонада оружейной трели вскоре сменяется другим противостоянием — войной бессмысленных и беспощадных смыслов и подтекстов. На тему спасительной силы веры, Библии как оружия или инструмента созидания, рассказов о нашептываниях ангелов в голове и прочего культового вздора. Устроенный таким образом диалог со зрителем, призванный вскрыть собственную суть большинства намеков для каждого, больше походит на утомительный монолог, когда ломаным языком объясняется истинная цель крестового похода центрального персонажа. Само собой, тут дело без пророчеств и пророков не обойдется. Зато обойдется без более или менее четкого объяснения, к чему все это было и как это понимать. Даже выехавший в конце вполне логичный рояль не добавляет просветления, а только лишь укрепляет во мнении, что данный штрих ответов на повисшие в воздухе вопросы не даст. Зато завершит саму головоломку, чрезвычайно витиеватую и богобоязненную. А главное — понятную до конца лишь самим Хьюзам.

Однажды один гениальный психопат с ножиком в руках уже риторически вопрошал у своих жертв, почему они такие серьезные. Подобный вопрос уместно было бы задать и самим Хьюзам, поскольку претенциозность их картины мешает записать ее в когорту развлекательного кино, а поверхностные религиозные мотивы не дадут наклеить ярлык христианской агитки. Вот и балансирует "Книга Илая" между христианской притчей и серьезной фантастической лентой, не смея стать чем-то более конкретным и определенным. А потому вопрос: "Why so serious?" по-прежнему останется без внятного ответа.

Тарас Тарналицкий

Посылка

Название в оригинале: *The Box*
Жанр: *драма, триллер*
Режиссер: *Ричард Келли*
В ролях: *Джеймс Марсден, Кэмерон Диаз, Фрэнк Ланджелла, Джеймс Ребхорн, Сэм Стоун*
Продолжительность: *115 минут*

Закрутившись в черной дыре проблем, упиваясь остаточными явлениями собственной бесполезности, переворачиваешь все с ног на голову и позволяешь неприятностям служить катализатором еще больших неприятностей. Когда всего уже выше крыши и хочется не решать, не созидать, а разрушать даже то, что до сих пор было целостным. Назначив всего одного виновного. Увидев лишь один путь к выходу. Раздается стук в дверь — и очевидное решение приносят на блюдечке с голубой каемочкой, заправляют салфетку за воротник, вкладывают в руки столовое серебро. Одно ваше желание — и невидимый доброжелатель платит миллион долларов. Но есть условие — умирает совершенно не знакомый вам человек. От помощи не отказываются, ведь верно?

Тебя зовут Артур, и ты — неудачник. Не из тех, у кого ничего не получается, а из тех, у кого все летит в тартарары. Невидимой преградой становится печать судьбы, отгораживая тебя от мечты. Ты считаешь себя моралистом и идеалистом. Стараешься при выборе руководствоваться только внутренними позывами. Только забываешь делать то же самое в отношении себя. Нет, Артур, ты не неудачник — неудачники, по крайней мере, пытаются сделать хоть что-то. Немного борьбы с собственным "Я" — и ты соглашаешься. Дают — бери, бьют — беги? А вы пробовали делать это одновременно?

Тебя зовут Норма, и ты — жена неудачника, а значит, и сама неудачница. Понадеявшись на милость кого-то там, кто все видит и все знает, влезаешь в концентрированный долг, начинаешь строительство ипотеки для своего потомства. Один вывалившийся болтик способен остановить до этого исправно работавший механизм выписки долговых обязательств. Не желая искать других решений, прессингуя и находясь под прессингом, хватаешься за бесплатный сыр. Когда миряне бесцеремонно пихают презренный металл в правый или левый карман — берут ли они грех на свою душу?





Тебя зовут мистер Стюард, и ты заходишь в дом в пять часов пополудни. Ты предлагаешь не помощь, но контракт, скрепленный кровью. Ты — наблюдатель. Ты знаешь, что из многообразия дорог не следует выбирать самую простую. Потому что она заводит в положение, намного худшее, чем то, с которого начинал. Иногда кажется, что это знаешь только ты. Остается только сказать: "Вы подарили мне надежду. Но вы все-таки нажали кнопку".

Тебя зовут Ричард, и ты снимаешь свой фильм. Как переложить историю, написанную на жалком десятке страниц, на кинопленку, которая будет прокручиваться киномехаником почти два часа? Просто привнести в повествование частичку себя, трансформировать и изменить его, развить первичные идеи, задать вопросы и сделать новые выводы, процитировать Кафку, наконец. Наполняя минуты киносеанса собственными решениями, провоцировать и создавать волнующую, пугающую, немного монотонную, но бесподобную атмосферу триллера. Вызывать у зрителя ассоциации со своим же "Донни Дарко", иногда — с Линчем, но в любом случае пронизывать аматеров нитями психологической драмы с густой примесью мистических завихрений. Неторопливо и спокойно, размеренно и вдумчиво, орудуя визуальным рядом, показывая всю подноготную гипертрофированным реализмом, прикрытым зловещей шизофренической вуалью декаданса. Меланхолично и нарочито спокойно, через разжевывание каждой мелочи, как кажется, слишком всеобъемлюще, медленно и неторопливо, давая возможность мысли течь параллельно стрекоту кинопленки в каморке за спиной. Такой вариант подачи может вызвать зевоту и сонливость, если, конечно, есть предрасположенность. И когда начинает казаться, что история будет длиться вечно, Ричард Келли нажимает кнопку, переворачивая последнюю страницу, вышедшую из-под пера Ричарда Мэтисона.

Вы находите странную посылку у себя под дверью. В пять часов пополудни к вам придет мистер Стюард. Неужели вы и в самом деле думаете, что знаете своих близких?

Слава Кунцевич

КИНО

Невидимая сторона

Майкл из трущоб

Название в оригинале: *The Blind Side*
Жанр: *спортивная драма*
Режиссер: *Джон Ли Хэнкок*
В ролях: *Сандра Баллок, Тим Мак-Гроу, Куинтон Аарон, Джей Хед, Лили Коллинз*
Продолжительность: *128 минут*

Время часто подрасывает нам новых гениев, или аутиков, или "даунов", или шизофреников. Всех тех, кто воспринимает эту жизнь по-своему. Да вот только наш мир, мир людей, чаще всего выносит один вердикт — душевнобольной. Нет, это не значит, что человек по интеллекту — хлеб. Просто он не такой, как мы с вами. И принять новых дали, твенов, еще кого-нибудь нестандартного нам чертовски трудно. Так же трудно, как поверить в доброту людей, все-таки решивших попытаться понять и принять.

Фильм Джона Ли Хэнкока "Невидимая сторона" снят на основе книги Майкла Льюиса "The Blind Side: Evolution of the Game". В центре обоих шедевров — и только так! — история паренька, большого паренька, который бадяется по диванам своих приятелей. Но не вечно же так? Вот и негде в один прекрасный момент стало жить Майклу Оэру. Бредет это гигант ночевать в школу, под спортзалом. Параллельно ему со школьного спектакля домой идет успешная во всех смыслах семья Туи. Ли Эн (Сандра Баллок), мать семейства, не может просто так смотреть на Майкла — и сажает незнакомого огромного афроамериканца на заднее сиденье своей машины, везет к себе домой и укладывает спать на свой диван. Вот так и началась дорога в жизнь будущей звезды американского футбола Майкла Оэра.

Очень часто посредственные книги, а после и фильмы, из-за непонятно откуда взявшейся шумихи вкупе с не очень-то думающей аудиторией становятся хитами. Как было с "Похороните меня за плинтусом" Павла Санаева. Сто процентов, не будь эта книга автобиографична, не было бы к ней такого непонятного бешеного интереса.

Это не наш случай. "Невидимая сторона" — тоже автобиография. Но она неимоверно добрая и светлая. Майкл Оэр на самом деле существует. Он на самом деле родился у матери-наркоманки, причем по счету был двенадцатым. Он на самом деле жил, где придется. И, наконец, Майкла на самом деле взяла под свое крыло богатая семья Туи из Мемфиса, штат Теннесси.

Сандра Баллок — в непривычно блондинистом облике — сыграла просто феерически. Мы-то привыкли видеть ее в, простите, примитивных комедиях да в качестве подруги героев боевиков. А тут она взяла да сыграла что-то среднее между матерью Терезой и Илаем из недавнего блокбастера. Нет, конечно, головы она никому не рубит и не топает тридцать лет на запад США, да и орденов милосердия не открывает. Героиня Баллок просто идет к своей очень светлой цели — помочь Майклу. Сквозь цинизм подруг и пресс школьных учителей. Прошла, да еще и все семейство, включая Майкла, с собой протащила.

Сандра наконец-то выросла из детских штанишек "Мисс конгениальности". Свет в конце тоннеля для этих ее дурацких фильмов уже горел в 2004 году в "Столкновении". Но нет, потом была "Мисс конгениальность 2", и снова был Киану Ривз в странном "Доме у озера". В "Невидимой стороне" у нее действительно горят глаза. Мы можем хоть сто тысяч раз посмотреть на взгляд, скажем, Меган Фокс, а увидим только грудь. У Баллок же чувствуется глубина, трагический излом, если хотите. И награда за такой шикарный во всех отношениях образ не заставит себя ждать — "Оскар" этого года за лучшую женскую роль определенно будет лежать у нее в сумке. Она, кстати, уже взяла "Золотой глобус" и премию Гильдии киноактеров США в аналогичной номинации.





Отлично сыграл роль Си Джея, младшего сына семьи Туи, двенадцатилетний Джей Хед. Этот человек как будто случайно попал в тело маленького мальчика. Его реплики порой действительно вгоняют в ступор, в голове крутится что-то вроде: "А это действительно сказал этот рыжий малой?". А, собственно, главный герой Майкл в исполнении Куинтона Аарона, почему-то напомнил Шона Пенна из "Я — Сэм" и Робина Уильямса из "Джека". И нет, он не умственно отсталый. Все эти герои просто-напросто большие, очень добрые и непосредственные. Их никто не воспринимает всерьез, но им не очень-то и надо. Как есть.

"Невидимая сторона" — это спортивная драма практически без спорта. Эта картина о семье, о доверии, о чести и о людской жестокости. Ведь все в этом фильме — правда. И беспризорников — кучи в любом городе мира. Да вот семья Туи из Мемфиса, штат Теннесси, пожалуй, одна.

И, кстати, у Майкла Оэра все получилось. Он поступил в колледж Миссисипи. А после, в 2009 году, был выбран в первом круге драфта НФЛ командой New England Patriots — контракт на 5 лет и почти на 14 миллионов долларов. Вот такие экстраординарности случаются. И хорошо, что случаются.

Евгений Шибинский

Первый отряд

Жанр: *фэнтези, аниме*
Режиссер: *Есихару Асино*
В ролях: *Елена Чебатуркина, Михаил Тихонов, Дамир Эльдаров, Людмила Шувалова, Ирина Савина*
Продолжительность: *55 минут*

Аниме — довольно занятное культурное явление. Этот рожденный в Японии вид анимации вскорости превратился в самостоятельное и самобытное искусство, которое собрало огромную армию поклонников по всему земному шару. Однако насколько он популярен, настолько же специфичен. Издавна известно, что настоящее, пардон, "истинное" аниме способны делать только японцы. Поэтому неудивительно, что всевозможные попытки захода в жанр, совершаемые предприимчивыми европейцами и американцами, представляли из себя нечто совершенно неудобоваримое. Примером такой вот иноземщины является и предмет этой статьи — аниме "Первый отряд", которое сооружалось усилиями творцов аж из трех стран — России, Канады и, собственно, Японии.

Честно сказать, в кинотеатр на "Первый отряд" я шел с довольно пессимистичным настроением — в голову настырно лезли описанные выше нехорошие мысли. Широкая и грамотная пиар-кампания с акцентом на "патриотичность" фильма лишь немного улучшала положение. Оправдался ли скепсис? Сложный вопрос.

"Первый отряд" рассказывает альтернативную историю Великой Отечественной войны, явно созданную под сильным влиянием различных Wolfenstein и прочих "alt-WWII"-творений. В этой версии нацисты достигли определенных успехов в изучении различных оккультных наук. Члены тайной организации "Анненербе" (эта печально известная группа нацистов существовала на самом деле, только ничего особого не сделала) научились вызывать из загробного мира души мертвых рыцарей Ливонского ордена, чтобы те сражались на их стороне. Для борьбы с новой угрозой в Советском Союзе создается Шестой отдел Управления Военной Разведки, специализирующийся на парапсихологии и противодействии оккультистам из "Анненербе". На передовой этого невидимого для простых смертных фронта сражается Первый отряд — группа пионеров, прошедших обучение в Шестом отделе и готовых защищать Родину-мать до последней капли крови.



Фабула, как можно видеть, далеко не нова — в том или ином виде мы видели этот сюжет не раз и не два. И все было бы еще ничего, если бы создатели остановились на оккультной стороне вопроса, однако разыгравшаяся и, вероятно, ничем не сдерживаемая фантазия понесла фильмоделов совсем не туда. Исторические ляпы встречаются чуть ли не на каждом шагу. Оказывается, метро во время войны исправно функционировало, а советские священники не чурались восточных единоборств. Добивающим ударом в челюсть стал вид пионерки Нади, носящейся по все тому же метро с катаной наперевес. "Первый отряд" — довольно странное переплетение русской и японской идеологий, которое в итоге оказалось претящим и тем, и другим. То, что японцы считают нормой, русский человек зачастую не может принять для себя, особенно если дело касается Великой Отечественной.

Фактически, главная проблема "Первого отряда" — аудитория, на которую он ориентирован. Взрослым он будет неинтересен сразу по нескольким причинам: во-первых, непривычная аниме-стилистика со всеми ее обязательными атрибутами вроде больших глаз, модельных форм и т.п., во-вторых, чрезмерная "альтернативность" истории. Подростки тоже вряд ли будут от него в восторге: экшена в фильме немало, но постоянные [псевдо]исторические справки здорово сбивают ритм. Вывод напрашивается сам собой: "Первый отряд" — фильм ни для кого. И это серьезно удручает, особенно если учесть неплохую прорисовку пейзажей.

"Первый отряд" — классический пример хорошей идеи, испорченной плохой реализацией. Когда в работе над картиной участвует сразу три страны и каждая отчаянно пытается перетянуть одеяло на себя, ничего хорошего из этого выйти не может. Строго порекомендовать картину язык просто не повернется, но, если жанр "аниме" вам близок или вы любите альтернативную историю, попробуйте посмотреть — может, что-нибудь для себя и найдете.

Алексей Blackout Апанасевич

КИНО

Шерлок Холмс

Пляшущие человечки

Название в оригинале: *Sherlock Holmes*
Жанр: *приключенческий детектив, комедия, мистика*
Режиссер: *Гай Ричи*
В ролях: *Роберт Дауни мл., Джуд Лоу, Рэйчел МакАдамс, Марк Стронг, Эдди Марсан*
Роберт Мэйллет, Джеральдин Джеймс
Продолжительность: *145 минут*



Мучимый поиском выхода из тягостной депрессии, которая усугубляется скверными вестями о скорой женитьбе Ватсона, Шерлок Холмс начинает поиски поднявшегося из могилы Лорда Блэквуда, намеревающегося изменить власть в стране.

После неоцененных манипуляций с оказавшимся не в меру откровенным для многих "Револьвером" Гай Ричи, умело взобравшись на волну разухабистого рок-н-ролла, вернулся на свое законное место в уютной нише излюбленного криминального жанра. И сделал он это так по-британски лихо, что в общем-то мало кто изумился его столь скорому бегству в голливудскую долину больших бюджетов и продюсерского диктата, где в меру положенной распущенности можно вволю пошалить и повытворять смелые выкрутасы. Потому идея выбить весь нафталин из беллетристического направления литературного творчества Конан-Дойла экранизацией не существовавшего в природе комикса "по мотивам" справедливо вызвала смешанные чувства — от здорового скептицизма до неуемного интереса. Назревавшая вокруг фильма интрига в итоге взяла свое — и "ричевский" вариант частного детектива с Бейкер-стрит оказался хоть и спорным, зато весьма и весьма занятным. Как раз под стать моде на перезагрузки старых историй на новый лад.

Набравшийся брутальности Бонд, потерявший свои резиновые соски Бэтмен. Теперь вот и Холмс, в блестящем исполнении Роберта Дауни, лишается ореола типичного домоседа и мизантропичного носителя дедуктивного метода, становясь гениальным сорвиголовой, которому все равно, каким образом применять свои таланты — вычисляя нужное количество ударов в печень для назойливого супостата или выводя преступный мир столицы Британии на чистую воду. И это под аккомпанемент бесконечно ироничных шуток и колкостей в адрес Ватсона или Лестрейда.

Такой ход конем, лишивший известного сыщика привычной чопорности и сдержанности, взамен выставивший в авангард черты вполне живого человека, что эмоционально бросается то в жар, то в холод, всецело себя оправдал номинацией на "Золотой глобус". А также комплектом банальных обвинений в слишком вольной интерпретации первоисточника и, самое важное, в полярности нового и давно уже заданного старшим актерским поколением "эталонного" образа Холмса. Понять гневный вой преданных поклонников классических экранизаций не сложно — не всякий консерватор примет такой откровенный "мачизм" бывшего джентльмена. Но без таких гротескных перемен в фактуре главных героев сама история задорого бы и не пошла.

Заляпанный грязью индустриальный Лондон позапрошлого века со своими непременными дымящими заводами, узкими улочками и исполинским Тауэрским мостом. Все это выглядит с обязательным блеском и нищетой викторианской эпохи. С атмосферностью у картины полный порядок. Выстраивая в подобном антураже стилизованный детективный спектакль с инфернальными лордами, оккультными заговорами и прочими фокусами, режиссер как может развлекает публику. Обычного зрителя — британским юмором и отличным мордобоем, а более требовательного — деталями и отсылками к богатой литературной биографии Шерлока. Только за всей этой задорной мишурой кроется прямой до схематичности сюжет, которому авторы без особого успеха пытаются придать остроты мистикой. Связанному по рукам и ногам студийными табу и дорогостоящей постановкой Гаю Ричи пришлось отказаться на этот раз от своего фирменного размаха и манеры съемок. Нет, в отдельных сценах его почерк весьма отчетливо чувствуется, но это скорее исключение, нежели правило. Ведь, согласно народной мудрости, если в одном месте прибудет, то в другом — убудет.

Но не будем о плохом. Потому как, давайте говорить честно, ждали очередного появления Холмса на экране абсолютно все. Да, сейчас он курит прямую трубку и не ползает по земле с лупой, а вместо этого крошит носы и пугает наготой горничных. Во всем остальном Шерлок остался тем же обаятельным и саркастичным часовым уголовного мира Лондона, незримо гоняющимся за зловредным профессором М. А остальное, согласитесь, всего лишь формальности.

Тарас Тарналицкий

Колыбельные

Название в оригинале: *Schlaft ein Lied in allen Dingen*
Жанр: *драма*
Режиссер: *Андреас Штрук*
В ролях: *Стефан Рудольф, Чулпан Хаматова, Трауте Хесс, Паула Каленберг*
Продолжительность: *86 минут*

Иные. Иные мысли, слабости, желания. Иные города, улицы, дома, кофейни, книжные магазины. Иные визуальные композиции, мелодии, переливы звуков саксофона, разрисованные лица, яркие картины граффити на стенах. Иные правила, самосознание, нормы морали, исполнения желаний, взрывы энергий сердец. Люди творческие, идейные, талантливые.

Другие. Другие люди, шаги, голоса, озвучивание внутренних образов. Другие миры, вселенные, розы на грядках, бесконечные бессмысленные споры. Другие препятствия, литеры на газетной бумаге, конфликты внутренних масштабов, синие экраны телевизоров. Другие стихи, ноты каждой песни, тлеющие сигареты, сияние огней мегаполиса, волны моря на песчаные пологие берега. Люди творческие... Идейные... Талантливые... "Я Форрест, Форрест Гамп", — экран гаснет.

"Ты любишь меня или что-то во мне?" Поставь этот вопрос перед собой — найдешь ответ? Забираясь немытыми пальцами риторических, да и попросту безумных вопросов в чужие души, какую цель ты преследуешь? А нет никакой цели. Смысл попытаешься найти? Удачи. Проклятые идеалисты, живущие в чарующем, но куда более жестоком мире собственных иллюзий. Ты строишь свою утопию? Давай. "Я тоже когда-то пытался изменить мир". Ты бросишь презрительный взгляд и сложишь пальцы латинской буквой "L", махнешь рукой и сверкнешь глазами. "Нет, я не сдался". А ты попросту глуп. Да к черту. Вне рамок общественной морали, которая та еще скотина. Понять мудрено, но и возможно, да и уже понятно. Другой. Иной. Твой собственный мир, не в мире людей, не над ним, не под ним — черт знает, где он. Идеалист. Не понимаешь — или понимаешь, но не принимаешь эту вселенную. Презираешь условности, рисуя картины собственной жизни в узких рамках. Даже способен бросить все, уйти, разорвать нежную шелковую ткань. Ты говоришь, что начинаешь все заново. Трус. Да, ты другой, ты иной. Убиваешь свой джаз, и вместо объятий следует толчок в плечи. Может, тебе просто нравится быть несчастным? Правда, музыкант? Так разве в слезах ты черпаешь свое вдохновение? Ну да, другой, иной.

Тут все другое, все иное, только не твое. Оспаривать принятое решение? Прости. "А я просто посмотрю, чем все это закончится". Ощущая щекой холодный асфальт улиц, там, где люди жгут мусор в железных бочках и распивают дешевое пойло, кутаются в клочки позавчерашних газет. Кому все равно, и теперь ты один из них. "Ты говоришь, что я не предупреждал тебя?" Ну вот, хотя бы зацепился взглядом, мыслью, восприятием за человека, заинтересовался. Можно ли сказать, что этот фактор держит тебя тут? Трус и лжец. Да-да, иной, другой. А знаешь, лгать себе — намного хуже, чем кому-либо, да и кому-либо (ей!) тоже не следовало бы. Но это фатум, жизнь, твоя, между прочим. И что бы было, если бы эта женщина в возрасте не попрощалась с этим миром и не ушла в последний путь? А ты бы никогда не нашел ее дневник, ее стихи. Но ведь хороший пинок под зад — вперед, чтоб тебя, не останавливайся. "А я уже улыбаюсь". И пусть вновь в высоте неба — лазурного, ванильного, звездного, просто небесного, — пусть вновь зазвучат там, осыпаясь на нас первыми каплями дождя твой джаз, твоя музыка. И вот уж тогда она другая, она иная. Ничего не забыл?

"Я почти счастлив". Ты не забыл, вернулся, и вот оно, вновь сжимаешь ее в объятиях. Сжимаешь в объятиях на фоне расписанной граффити стены. Сжимаешь в объятиях на фоне пейзажей имени городской тоски. Сжимаешь в объятиях на фоне накатывающих одна за другой на берег, чей песок так бел и сияет, волн. Сжимаешь в объятиях, просто сжимаешь.

Нет, это не мелодрама. Поклонники и любители развевающейся фаты сбежавшей из-под венца невесты и прочих напевов свадебных песен уже ерзают на стульях, и уйти им мешают лишь деньги, отданные за билет. Это история, притча о людях, их жизнях, струящаяся под нежные звуки джаза. Фильм об иных людях и их чувствах, что усложняются решительными, скорее всего ошибочными действиями, но которые всем кажутся правильными, а ведь на самом деле все так легко и просто. Другое кино.





Слава Кунцевич

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Портативный медиаплеер ViewSonic VPD500

Как "покласть" экран в карман

Моделей портативных медиаплееров на сегодняшний день существует, наверное, почти столько же, сколько моделей мобильных телефонов. С большими экранами и с маленькими, мегафункциональные и не очень. С возможностью подключения к телевизору или проектору и без нее. С памятью на флеш или на жестком диске. С аккумуляторами, которых хватает на весь день или только на жалкие пару часов...

Это привело к тому, что рядовой пользователь, окончательно запутавшись в сравнениях, заявленных производителем параметрах и отзывах "очевидцев" на форумах, начинает попросту выбирать "самый красивый" из тех, которые не обругали. При этом во многих случаях ему по нраву не блестящие панельки и закругленные формы, а аккуратность и строгость дизайна в сочетании с приличным набором функций.

Вот и компания ViewSonic, похоже, решила подлить масла в огонь и выпустила на рынок свой вариант девайса, способного проигрывать медиафайлы самых разных форматов. Называется он VPD500.

Учитывая экран с диагональю 5 дюймов и разрешением 800х480 точек, данный аппарат вполне заслуженно можно отнести к классу широкоформатных медиаплееров, что позволяет смотреть на нем кино широкого формата без противных черных полос сверху и снизу, которые не только портят впечатление от самого процесса просмотра, но и банально "режут" экран, лишая вас возможности видеть картинку приемлемых размеров.

Что касается комплектации, то в довольно объемной коробке было обнаружено: сам плеер, пульт ДУ с батарейкой, USB-кабель, наушники, AV-кабель, компонентный кабель, адаптер питания, набор переходников для различных типов розеток и руководство по быстрому запуску. В принципе, все, что надо как для первого запуска, так и для постоянного использования, имеется, и даже с избытком (переходники для розеток в нашем отечестве вам вряд ли пригодятся). А потому давайте посмотрим, что за фрукт этот ViewSonic VPD500.

Как уже упоминалось, экран гаджета имеет диагональ в 5 дюймов и занимает практически всю лицевую панель, разве что небольшая окантовка по краям не позволяет дисплею занять ее полностью. Из органов управления на плеере были замечены клавиши, отвечающие за начало и приостановку воспроизведения, а также за перемещение между горизонтальными пунктами меню, а в режиме воспроизведения еще и за перемотку. Клавиша со стрелкой влево также имеет функционал отмены. Еще один блок включает в себя кнопки перемещения между вертикальными пунктами меню, которые при воспроизведении позволяют также переключаться между файлами; и, наконец, клавиша подтверждения выбора.

На правой грани устройства обнаружились: разъем для подключения наушников, разъем 720р для видеокабеля, позволяющего подключить плеер к телевизору, динамик, скрытый пластиковой решеткой, отверстие встроенного микрофона и качающаяся клавиша регулировки громкости. Левая грань оснащена стандартным разъемом для подключения адаптера питания, разъемом mini-USB, еще одной решеткой, скрывающей второй динамик, и слотом для карт памяти формата microSD. Наконец, на нижней панели корпуса имеется окошко ИК-приемника и выключатель питания в виде слайдера.



Сделав логический вывод или просто внимательно прочитав раздел о комплектации, можно понять, что в комплекте с плеером имеется пульт ДУ, который просто незаменим при просмотре фильмов на телевизоре. Пульт выполнен из черного пластика, имеет девять кнопок управления, разбираться с назначением которых вам наверняка не придется — все интуитивно понятно.

Меню плеера достаточно простое и доходчивое и немного напоминает меню PlayStation 3 или PSP. Состоит оно из шести основных разделов, которые на экране расположены горизонтально. Каждый пункт имеет несколько подпунктов, которые "выпадают" по вертикали. Перемещаться по меню можно с помощью как клавиш на верхней панели, так и комплектного пульта ДУ.

Первый раздел содержит основные настройки и информацию о гаджете. Здесь доступны опции выбора внешнего устройства отображения, информация о заряде батареи, возможность отключения звука клавиш, языковые настройки, функция автоматического отключения, возможность возврата к заводским настройкам. Далее следует пункт меню Video. Здесь предварительно нужно выбрать, с какого носителя вы будете смотреть фильм — внутренней памяти, карты microSD либо USB-устройства. Выбрав, попадаем в меню типа контента — видео, аудио, фото, книги. Лишь затем видим список доступных для просмотра файлов. Аналогично обстоят дела с разделами музыки, фото, электронных книг... Немного нелогично, но ничего не поделаешь.

Во время просмотра видео можно вызвать меню настроек, среди кото-



Игровая приставка AtGames SEGA MegaDrive 2



Четыре сестрички возвращают привычки

Со времен первых домашних персональных компьютеров пользователи, когда-то сутками просиживавшие за телевизионными игровыми приставками, продолжают искать способы запуска старых консольных игр на ПК. Паяются сложные устройства для чтения картриджей, пишутся программы-эмуляторы, выкачиваются из интернета образы с кодом старых проектов, которые эти эмуляторы способны воспроизводить... А ведь как было бы просто взять приставку, подключить ее к телевизору и наслаждаться игрой.

В свое время я уже рассказывал вам о недорогих и крайне полезных портативных игровых консолях MegaDrive Portable и MegaDrive Portable 3D с увеличенным экраном от компании Simbas. Самые лучшие и популярные игры с этой приставки вы могли буквально положить в карман и взять с собой куда угодно. Консоль, к тому же, превосходно подключалась к телевизору, позволяя играть на большом экране, правда, только в одиночку. Кроме того, у нее был еще один недостаток — три, а не шесть функциональных клавиш, которых не всегда хватало для управления в некоторых играх, например, в Mortal Kombat.

Именно поэтому по-настоящему полноценно в большинство игр для приставки Sega MegaDrive, впрочем, как и для ее более примитивной, но не менее захватывающей "сестры" от Nintendo, что у нас продавалась под торговой маркой "Денди", играть можно только с геймпадом с полным количеством кнопок. Вот только чаще всего древние консоли давно вышли из строя, а новые "Денди" и "Сеги" в обычном компьютерном магазине не продаются, да и старыми производителями не выпускаются.

Однако, как ни странно, ситуация эта весьма далека от катастрофической. Даже сегодня есть компании, успешно выпускающие клоны старых консолей. Пример — полный аналог консоли SEGA MegaDrive 2 от торговой марки AtGames, которая не только запускает все игры с картриджей для знаменитой классической приставки — в каждое из четырех ее цветовых исполнений в качестве бонуса уже "зашито" по шесть полностью лицензированных и переведенных на русский язык игр.

Всего игр 15, и в это число входят: Vectorman, Comix Zone, Columns III, Ecco the Dolphin, Golden Axe III, Sonic Spinball, Sonic & Knuckles, Decap Attack, ESWAT: Cyber Police — City Under Siege, Ristar, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, Shinobi III, Alien Storm, Shadow Dancer и, наконец, симпатичная аркада с ушедшим не так давно из жизни Майклом Джексоном в роли главного героя. Любая из шести "вшитых" игр запускается без лишних сложностей, достаточно выбрать ее из меню, которое появляется на экране, если не вставлять в приставку картридж, а просто включить ее, предварительно подключив сигнальный кабель в композитный видеовход и аналоговый аудиовход на телевизоре.

Сама по себе консоль очень невелика — всего лишь 14 см в ширину, 10 см в длину и 4,5 см в высоту без вставленного картриджа и подключенных кабелей. Таким образом, как вы понимаете, данная приставка способна уместиться практически где угодно и, к тому же, ее можно очень компактно упаковать и спрятать до следующего сеанса индивидуальной или одновременной (совместной) игры — для этого в комплекте имеются два стандартных геймпада.

Консоль умеет работать в форматах PAL и NTSC, питается от пятивольтового блока, идущего в комплекте, и, несмотря на простоту, превосходно смотрится во всех четырех цветовых вариантах: красном, зеленом, голубом и синем. Так что остается при покупке решить только, какой набор из шести бонусных игр вы бы хотели приобрести вместе с консолью.

Итог: Один из немногих способов вернуться во времена, когда игровая атмосфера была настолько захватывающей, что качество графики становилось на второй и даже третий план. Что говорить об удовольствии от игры на большом экране, да еще и с лучшим другом, а может, даже с собственным сыном или, чего только не бывает, отцом!

Кстати, картриджи для "Сеги" даже сегодня все еще можно кое-где приобрести, даже в Беларуси они не особый дефицит. В крайнем случае, можно заказать из Москвы.

Иван Ковалев
VanoID@tut.by

рых имеются функции повтора, зуммирования, информация о файле и заряде батареи. Кроме того, имеется возможность включения субтитров — при наличии оных, конечно же, — также можно менять яркость дисплея.

Меню Music состоит из библиотеки файлов, в которой композиции сортируются по альбомам, исполнителям, жанрам, годам. Во время воспроизведения, нажав на кнопку Enter, можно выбрать режим повтора, скорость проигрывания, один из семи режимов эквалайзера и даже включить отображение текста песни, если он имеется в файле. В режиме диктофона вы можете записать звуковые треки в формате WAV с битрейтом 32 либо 64 Kbps.

Электронные книги, которые поддерживает плеер, представляют собой обычные текстовые файлы, однако их чтение довольно приятно, так как текст отображается на фоне старой бумаги, что необычно и красиво.

Что касается списка, поддерживаемых плеером, форматов, то он таков:

— Аудио: MP3, WMA, WAV, APE, FLAC;

— Видео: AVI, RM, RMVB, FLV, MOV;

— Графика: JPG, BMP, GIF, PNG;

— Текст: TXT.

С персональным компьютером ViewSonic VPD500 общается на удивление дружелюбно. Гаджет просто подключается в разъем USB и работает, как обычная флешка. При этом разъем для флеш-карт на самом плеере также виден в файловом менеджере, и его можно использовать для записи файлов на карточку.

С просмотром видео, как со своей основной задачей, плеер справляется очень неплохо. Все без исключения файлы, которые предлагались, были воспроизведены без оговорок. Правда, встроенные динамики не очень порадовали в плане мощности, потому советуем вам все-таки использовать комплектные наушники, тем более что они довольно неплохи.

Итог: Хороший аппарат, способный стать настоящим "убийцей" еще недавно очень популярных портативных DVD-плееров конструкции "книжка".

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Настольные акустические системы Dowell SP-C012 и SP-D012

Две поющих дюжины

Сейчас таким словом, как "сабвуфер", не удивишь не только владельца домашнего кинотеатра — там сабвуфер, что называется, "по штату" положен, — но даже не слишком продвинутого компьютерщика. Ведь приличная акустика сейчас нужна не только для комфортного просмотра фильмов, но еще и для не менее комфортной игры, ведь хороший звук — одна из основных составляющих игрового процесса. Как здесь обойтись без приличных "низов"? А что еще, кроме сабвуфера, может их обеспечить? Однако далеко не каждый может позволить себе заставить стол колонками и буквально усесться на здоровенный куб с низкочастотным динамиком. Но все же в последнее время в богатейшем разнообразии видов настольной компьютерной акустики все большее пространство начинают занимать комплекты, имеющие в своем составе такой немаловажный для воспроизведения низких частот и басов компонент, как сабвуфер. При этом он без лишних усилий может — и даже должен — размещаться прямо на столе.

Именно к такому типу акустических систем относятся герои сегодняшнего обзора, которые, несмотря на разницу в индексах модельных линеек, оказались маркированы одним и тем же цифровым обозначением — 012.

Начнем с более "мелкой" по габаритам и, как и следовало ожидать, по мощности акустики Dowell SP-C012. В "материальном" плане комплект Dowell SP-C012 выполнен своеобразным "гибридом": корпуса сателлитов — из пластика, сабвуфера — из дерева. В принципе, это вполне традиционный вариант для малобюджетных и малогабаритных акустических систем данного формата.

Признаться, я всегда с большой настороженностью относился к акустическим комплектам с сателлитами малых размеров. Ведь давно известно, что достаточно "сочный" и гармоничный звук могут выдать только колонки с нормальным внутренним объемом, необходимым для создания определенной резонации. В случае с Dowell SP-C012 хоть мои опасения и оказались небеспочвенными, но, что приятно, все не так уж и плохо.

Впрочем, для начала стоит сказать пару слов о дизайне данного комплекта. В первую очередь поражает на удивление небольшой сабвуфер с вполне внушительным динамиком на передней панели и не менее впечатляющим фазоинвертором сзади. Труба фазоинвертора довольно длинная, что свидетельствует о более "низкой" настройке сабвуфера. В принципе, такая компоновка является вполне классической, но, надо отметить, конструкторы неплохо поработали над внешним видом системы, чтобы совместить приличное звучание и презентабельность.

Как, в принципе, и следовало ожидать, конструктивно сателлиты выполнены максимально просто: неотделяемые кабели и разъемы типа "тюльпан" (RCA). Динамиков тоже "впритык" — по одному в каждой колонке. Диаметр динамиков составляет вполне приличных 2,5 дюйма, что позволяет каждому выдавать по 2 "чистых" Ватта звука. Добавьте к этому 6 Ватт сабвуфера, которые обеспечивает четырехдюймовый динамик, и вы получите в итоге вполне приличную настольную акустику.

Но и это еще не все. Для большего "шика" и практичности конструкторы впаяли в Dowell SP-C012 полезную примочку в виде FM-тюнера, которая, впрочем, не является на сегодняшний день чем-то особенно оригинальным. Даже в моем сравнительно старом "домашнем кинотеатре" в сабвуфер (он же — усилитель) производители добавили микросхему тюнера. Однако если в моем случае наличие тюнера — практически бесполезный бонус, то, думается, для настольной системы такое дополнение может оказаться очень кстати, особенно в офисе, где приятный музыкальный фон, не состоящий из штатного набора MP3-файлов, вполне уместен.

В плане качества звучания Dowell SP-C012 оказалась как раз такой, как и ожидалось, — в меру громкой, почти без искажений на пиковых значениях и относительно капризной в плане установки сателлитов. Очень рекомендую вам приобретать данную акустику, впрочем, как и практически любой настольный комплект форм-фактора 2.1, в случае, если системный блок вашего компьютера располагается на приличном удалении от монитора. Стереопанорама Dowell SP-C012 направленная, и установка сателлитов на равном расстоянии по принципу правильного треугольника более чем важна, и корпус системного блока на столе может этому помешать. Сабвуфер при этом рекомендуется устанавливать достаточно близко к центру, то есть к монитору.

Идем дальше...

Вторая "поющая дюжина" в нашем обзоре, а именно акустический комплект Dowell SP-D012 носит в индексе своей маркировки следующую по счету букву латинского алфавита и потому, как оно обычно бывает, по своим параметрам несколько более впечатляющий, нежели предыдущий вариант.

Сложно сказать, насколько практичным оказывается для настольных систем применение в конструкции динамиков сателлитов и сабвуфера вогнутого купола, однако, без сомнения, смотрится превосходно. Такие динамики, как правило, дизайнеры не скрывают за пластиковыми или металлическими решетками, затянутыми акустической тканью. Исключение составляет лишь пара-тройка защитных ребер, просто предохраняющих купол динамика от случайных механических повреждений.



В системе Dowell SP-D012 дизайнеры свели вышеупомянутые "помехи" к минимуму. Все четыре небольших динамика сателлитов, по два на каждый, "прикрыты" только одной-единственной дугой из тонкого пластика. Таким образом, как принято считать, звук из колонок будет литься без помех и искажений, однако пыль, несомненно, будет постоянно ложиться на диффузоры динамиков. Так что не забывайте периодически смахивать с них пыль мягкой кисточкой.

На самом же сабвуфере никакой защиты нет вообще. Таким образом, изначально становится понятно, что система Dowell SP-D012 задумывалась как настольная — так будет невозможно случайно пробить купол диффузора под столом ногой. Труба фазоинвертора при этом располагается на левой панели саба.

Никакого радиоприемника в схеме усилителя данной системы нет, однако без приятных особенностей и она не осталась. Dowell SP-D012 имеет собственный проводной дистанционный пульт регулировки громкости звучания. В принципе, ничего особенного из себя он не представляет — простой переменный резистор, включенный в разрыв кабеля, соединяющего акустическую систему с аналоговым источником звучания, будь это аудиовыход звуковой платы ПК или выход на наушники обычного MP3-плеера, и заключенный в пластиковый корпус.

Таким образом, если вы не намерены регулировать звук с его помощью или планируете удлинить сигнальный кабель, это сделать очень просто — два штекера 3,5 мм ("папа") с двух концов обычного стереокабеля — и все...

Так же, как и в предыдущем случае, кабели, соединяющие сателлиты с усилителем в сабвуфере, намертво в них впаяны и увенчаны стандартными RCA-разъемами. Диаметр динамиков сателлитов составляет 2 дюйма. Динамик сабвуфера больше — 5,25 дюйма. Все это хозяйство способно обеспечить мощность 31 Ватт, где два раза по пять выдают сателлиты и 21 добавляет сабвуфер.

В звучании акустика Dowell SP-D012 оказалась приятной. Ровные и сбалансированные низкие частоты никак не подавляют средние и уж тем более высокие, несмотря на то, что оба диапазона воспроизводятся одними и теми же динамиками.

Как и в предыдущем случае, сателлиты системы имеют довольно узкую направленность, поэтому настоятельно рекомендую установить колонки так, чтобы они не только находились на уровне вашей головы, но и "смотрели" своими динамиками прямо на вас. Это позволит добиться не только полноценных, прозрачных, чистых и детальных высоких частот, но и стабильно качественных средних.

В общем, за свои деньги обе рассмотренные системы по праву могут стать очень неплохим дополнением к любому компьютеру. Приличный внешний вид, сравнительно неплохое качество звучания и полноценное управление при отличном качестве материалов и добротной сборке. Dowell SP-C012 и SP-D012 вполне подойдут как для игр и просмотра кинофильмов, так и для весьма комфортного прослушивания музыки различных стилей в домашних условиях.



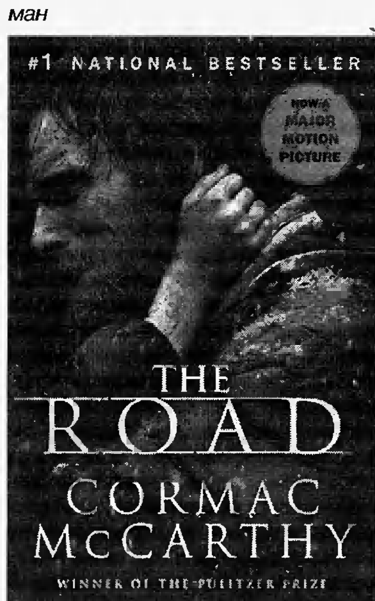
Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Настольные акустические системы Dowell SP-C012 и SP-D012 предоставлены компанией UltraPrice

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Дорога

Книга: *Кормак МакКарти, "Дорога"*
Издание: *журнал "Иностранная литература", №12 за 2008 год*
Жанр: *постапокалипсис, роуд-роман*



Шаг за шагом, миля за милей, день за днем... Идти, пока под ногами есть земля, а впереди — цель. Пускай ноги уже совсем не чувствуют землю, а цель призрачна и почти недостижима. Это все же лучше, чем ничего. Пускай привычному миру настал конец, пускай человечество уже в двух шагах от смерти (или от нового рождения?). Пускай желудок вот уже несколько дней без еды сводит так, что начинаешь завидовать бандитам-людоедам. Лучше голодать, чем стать таким, как они. "Ага, но ведь и жизнь всяко лучше смерти?" — шепчет внутренний голос. Только в том-то и дело, что нет. Далеко не всякая жизнь лучше смерти. И далеко не каждый человек в состоянии это понять.

Шаг за шагом, миля за милей, день за днем... Их осталось только двое. Отец и маленький сын, два странника, бредущие по дорогам покинутого жизнью мира. Ах да, еще есть револьвер с двумя пулями. Вполне достаточно для того, чтобы свести счеты с жизнью при случае. Если уж станет совсем плохо. ("Они догонят нас. Догонят и сожрут", — шепчет внутренний голос). Только вот хватит ли у отца сил убить собственного сына? Даже если он знает, что им обоим смерти все равно не миновать. На душе тоска, сил почти не осталось — мертвые, серые, унылые декорации, разбросанные вокруг, буквально по крупицам высасывают жизнь, так, что это почти ощущается кожей... Но все же — убить сына?

Шаг за шагом, миля за милей, день за днем... А в голове, никак не желая успокоиться, роятся воспоминания. О прошлой жизни, о том, как все было До, и даже первое время После. О Той, что была рядом с ними, пока не ушла темной тропой. Наверное, это тоже выход? Бегство туда, где уже никто никогда не сможет догнать...

Шаг за шагом, миля за милей, день за днем... Степенно, словно нехотя на наших глазах разворачивается история. История мрачная, почти равнодушная. Роуд-роман, отстраненно рассказывающий о трудной Дороге двух людей. Короткие скупые фразы. Безжизненные диалоги. Так, словно последние силы уходят и из самой истории, а не только из ее героев. Такое легко читать, но уже не интересно перечитывать. Не интересно, да и не нужно. Эта история живет только тогда, когда ее вам рассказывают впервые. Только здесь и сейчас.

P.S. На русском языке роман "Дорога" до сих пор издавался только в журнале "Иностранная литература". Именно этот текст при желании можно легко найти во Всемирной Сети. Впрочем, после недавней премьеры одноименной кинокартины, надо думать, и "полноценная" русская версия книги тоже долго ждать себя не заставит.

AlexS

Пособник

Книга: *Иэн Бэнкс, "Пособник"*
Издание: *ЭКСМО, твердый переплет, 368 стр., 2009 год*
Жанр: *детектив с претензиями*



В жанре, где уже многое сказано, добавить от себя что-то оригинальное сложно. Да и нужно ли? Но есть те, кому нужно, и, что главное, есть те, кто хочет. Обозначив свои претензии на новое слово в детективном жанре, Иэн Бэнкс написал "Пособника" еще в 1993 году, который на русском языке вышел только сейчас. Стоит вчитаться.

Спасибо за стиль. Резкая подача в прерывистых обращениях на "ты", насыщенные эмоциями и несколько утрированные диалоги воспринимаются как живые. Особый подход к тому, чтобы из непрерывного потока информации, зарисовок, образов и мыслей соткать бескомпромиссный текст, оправдывает себя на сто процентов. Читается одним продолжительным запоем, оторваться попросту невозможно. Втягивает в себя сетями с вкраплениями колючей проволоки, и, сколько ни бейся в желании заняться чем-то общественно полезным, Иэн Бэнкс не выпустит вас из своих цепких объятий. А если и вырветесь, то будет ломать так, что придется или возвращаться в его ежовые рукавицы, или рисковать получить передоз, сменив автора на кого-то похожего. Жаль. Нет, не то, что вы не сможете вернуться к просмотру любимых телепередач и сериалов, а то, что стиль — это наше все в "Пособнике". Не потому, что круто, а потому, что ничего другого тут попросту нет.

Звонит таксофон. Сюжетная линия раскидает по полочкам отрезок из жизни журналиста и по совместительству любителя сенсаций Камерона Колли, которому информатор из высших кругов власти исполнительной, законодательной сливает информацию, способную посредством власти четвертой похоронить в переносном значении не одного крупного игрока на карточном столе мирового порядка. Звонит таксофон. И — параллельно бубнящему в трубку искаженному голосу осведомителя — слева и справа от Камерона кровавой плеядой расцветают убийства, с особой выдумкой и изощренностью, убийства тех людей, с которыми он имеет отношения, и такие, какие мог совершить сам Колли. Церберы из охраны правопорядка собираются сомкнуть свои челюсти на хвосте журналиста.

Звонит таксофон — и неизвестный голос говорит. А ты уже знаешь все, что он скажет. Штамп сидит на штампе и штампом погоняет. И это тот случай, когда количество клише — в данном случае, детективного жанра — не стыдно описать фразой, которая уже сама давно является штампом. Сюжет закладывает очередной вираж, а ты знаешь о нем, да и догадываешься, куда он выведет, еще до того, как на горизонте показался поворот. Зазвонил таксофон — и искаженный голос напел, что сейчас кинет вправо, а потом будет пике. И лишь в самом конце перед носом неожиданно щелкают пальцами — самое время удивиться.

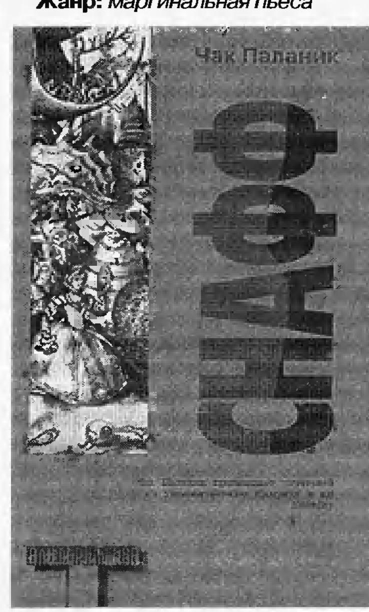
Звонит таксофон. Ты не сможешь называться Иэном Бэнксом, если забудешь про щепотку контркультуры в своем произведении. Но не тот жанр — и все смотрится слишком неуместно. И голодные псы лишь проследят глазами за брошенной им костью. С претензиями, превращая главного героя в задрота, да только начинаешь кивать головой, когда следует описание прохождения очередного уровня встроенной в повествование компьютерной игры. С претензиями, добавляя болезнетворные сцены сексуального характера, в разрезе фабулы выглядящие как глянцевая эротика. С претензиями, словно пересказывая Тимоти Лири про все эти "вещества" химические и природные, от начала и до последствий, но в контексте больше похоже на нелепые попытки запихать "секс, наркотики, рок-н-ролл" в россказни для домохозяек.

Только для не знакомых с "другим" Бэнксом. Хотя можно использовать как чтиво в туалете, но для этого эргономичнее распечатать текст на поверхности мягкой бумаги с запахом манго. Словом, лучше вернуться и еще раз перечитать "Осиную фабрику", "Мост" или "Улицу отчаянья".

Слава Кунцевич

Снафф

Книга: *Чак Паланик, "Снафф"*
Издание: *АСТ, твердый переплет, 256 стр., 2009 год*
Жанр: *маргинальная пьеса*



Snuff. По-английски. Фильм с изображением маргинальных жестокостей по отношению к представительницам прекрасной половины человечества. Выгравировать это на литературной пуле со смещенным центром тяжести, зарядить в револьвер издательства — и, казалось бы, вот оно влетело в глаз, разорвав в клочья мозг и пройдя через пищеварительную систему — да прямо в сердце читателя. Казалось бы.

Когда пальцы писателя с украинскими корнями постукивают по клавишам пишущей машинки. Вы, наверное, видели эту фамилию в периодических изданиях, или про него вам рассказывали друзья. Вещая с киноафиш в прошлом и с голубых экранов в настоящем, через реплики милашки Брэда Питта и симпатяшки Эдварда Нортона и помахивание режиссерскими дирижерскими палочками Дэвида Финчера. Ну и кому сейчас не знакомы имя Чак и фамилия Паланик? Чак Паланик, раздающий тысячи советов по производству нитроглицерина в домашних условиях и пичкающий обывательские умы тоннами дополнительной информации, всегда режущий своим стилем и пишущий, пишущий, пишущий. По большей части избравший в виде музы контркультуру, но не битник, конечно. И в ожидании его "Пигмея" мы изучим "Снафф".

Ожидать от Паланика отчаянных домохозяек, представителей плеяды белых воротничков, сексуальных вампиров и прочих слонов розового цвета как-то не приходится. Не тот формат, знаете ли. Маргиналы. С большой буквы "М". В данном случае — порнозвезда, решившая избрать в качестве апофеоза карьеры поочередное совокупление с 600 лицами мужского пола перед кино- и видеокамерами. Сабрину Джонсон с ее Gangbang 2000 (AVN Awards, чтоб их) из книги мировых рекордов — о, нравы! — не выбьет, но подойдет для передачи "А вам слабо?" с призами от улыбающегося ведущего. Но у нас тут не телеэфир, а большая антиморализаторская литература, интерес к которой одной главной героиней не подогреешь. Парень с букетом цветов — Мистер 72, — считающий себя сыном дивы. Мачо со следами похоти на лице — Мистер 600 — знает тайну (!), которая породит скандал в высшем обществе уродов из высшего света. Неудачник и бисексуал — Мистер 137 — исполняет роль манекена с мнением. Секретарша и ассистентка "звезды" фильмов для взрослых — Шейла — много знает и скоро состарится или сдохнет, не сумев ослабить действие цианида. Остальные — остальное, исполняющее роль декораций. Актеры готовы, статисты на местах, занавес, туш... Чаки, ты шутишь?

Если тот же "Бойцовский клуб" (как нам не вспомнить про него?) производил впечатление, смело и дерзко лупя промеж ног метким словцом, поваренной книгой маргинала, стилизацией и этими "Все мои знакомые, которые раньше сидели в туалете с порнографическим журналом, теперь сидят с каталогом фирмы Ikea". Когда приходишь домой, усаживаешь свою филейную часть на диван и включаешь телевизор. А оттуда неожиданно на тебя смотрит взъерошенный шизофреник с бешеным взглядом и говорит, говорит, говорит, режет фактами и в выражениях не стесняется. Самое время подавиться пивом и захотеть уничтожить что-нибудь прекрасное. Например, свою жизнь. Гипертрофированно, конечно, но суть та же. Так вот, в "Снаффе" мнешь диван собственным задом, клацаешь по пульту и смотришь дегенеративное ток-шоу на кабельном канале, где люди кристальной души рассказывают свои безумные "правдивые" истории, перебивая друг друга и оставляя каждую свою фразу недосказанной. Недосказанность — хорошо, но только не тогда, когда мысль началась с ничего и закончилась ничем. И пустота. Самое время позвать хотя бы Чапаева.

Слишком спешно. И все высосано из пальца. Надумано слишком. Приторно до тошноты. И даже многие и многие советы для народного творчества ощущаются как будто не к месту — просто для галочки. И "Снафф" — Воспаленный Желудочный Проток Джо. Чаки, ты шутишь?

Слава Кунцевич

Новые книги по играм

Издательство Random House 19 января выпустило книгу на основе игрушки **Dante's Inferno** от Electronic Arts. Хотя нет, не совсем так — это все та же "Божественная комедия" Данте Алигьери, на основе которой и создается новая игра, просто оформленная в стиле игроизации Dante's Inferno. Проще говоря, Random House опубликовало лишь новое издание старой книжки, украшенное — в качестве бонуса — несколькими цветными иллюстрациями. Сама же игра Dante's Inferno должна добраться до полок магазинов уже в феврале.

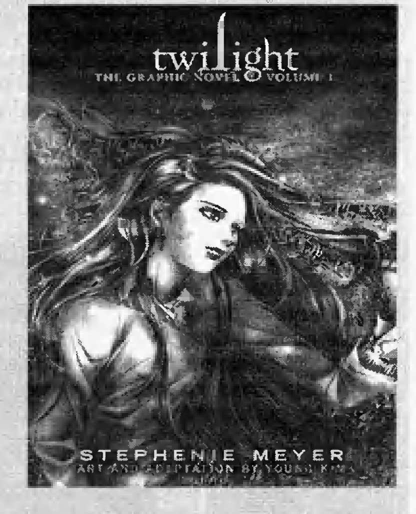
Однако геймерам, наверное, все же гораздо интереснее будет новый проект от издательства Del Rey — роман **Mass Effect: Retribution** за авторством Дрю Карпишина, основанный на вселенной Mass Effect. Напомним, что в активе писателя — уже две книги по мотивам знаменитой космической RPG. Mass Effect: Retribution должна появиться в продаже 27 июля этого года.

Клайв Баркер обещает новые рассказы

Мастер ужаса Клайв Баркер пообещал уже в этом году порадовать своих поклонников новым сборником коротких рассказов. Ожидается, что релиз компиляции будет приурочен к хэллоуинским праздникам. Сборник входит в серию "Восставшие из ада", а составившие компиляцию рассказы — это различные материалы, написанные достаточно давно, но до сих пор не публиковавшиеся.

Комиксы по "Сумеркам" все ближе

Совсем скоро на дворе азиатских девочек-подростков, балдеющих от романов Стефани Майер, наступит самый настоящий праздник. В середине марта издательство Yen Press планирует выпустить первый из двух томов манхвы по мотивам книги **"Сумерки"** все той же Майер. Кто не в курсе, манхва — это корейские комиксы, с виду до боли напоминающие японскую мангу. Обещают, что манхва будет



черно-белой, однако несколько цветных страниц тоже входят в "комплект поставки". За перенос героев Стефани на страницы графического романа отвечал художник Юнг Ким. Стартовый тираж комикса составляет 350 тысяч экземпляров. В дальнейшем ожидаются графические истории и по остальным книгам "Сумеречной саги".

Релизы

АСТ продолжает пополнять и так донельзя разбухшую серию S.T.A.L.K.E.R. стахановскими темпами. Одна из самых интересных январских "сталкеровских" новинок — книга **"Череп мутанта"**, написанная дуэтом Виктора Ночкина и Андрея Левицкого. Судя по аннотации, это, если не ошибаемся, первый детективный роман во вселенной Зоны. Главному герою, сталкеру по кличке Слепой, предстоит раскрыть убийство, совершенное в сталкеровском лагере.

Роман **"Змееныш"** — это также детище двух писателей, Льва Жакова и все того же Андрея Левицкого. Как гласит аннотация, эта книга — приквел к трилогии "Сага смерти".

А вот "Эксмо" выпустило новый роман в серии "Зона смерти", что является братом-близнецом сериала S.T.A.L.K.E.R. Книжка **"Стальная петля"** за авторством Романа Глушкова познакомит читателей с пилотом Геннадием Хомяковым, который пытается не просто выжить в кошмарном мире Пятизонья, но и найти здесь некий таинственный артефакт под названием Чаша.







НОВОСТИ КИНО

Героическая эпопея, начатая кинокомпанией Sony по облагораживанию **свежей трилогии о "Человеке-пауке"**, наконец-то вышла на финишную прямую. Займется постановкой фильмов — вместо отстраненного Сэма Рэйми — режиссер комедии "500 дней лета" **Марк Уэбб**. Его кандидатура рассматривалась студией уже ранее, но именно сейчас было принято окончательное решение и подписан рабочий контракт. Сам Уэбб собирается снимать по сценарию **Джеймса Вандербилта**, ориентировавшегося на выходящую с 2000 года серию комиксов о Питере Паркере **Ultimate Spider-Man**, и копировать работу Рэйми не намерен: *"Это было бы не только невозможно, но и нагло с моей стороны. Я здесь, потому что нужно добавить новое измерение к уже существующей истории"*. А вот роль главного героя пока остается вакантной, и студийные инсайдеры сообщают, что актера будут выбирать явно не из числа звезд. Так что фанатам Роберта Патиссона впору начинать рвать на голове волосы. Выход первого фильма намечен на лето 2012 года.


Повелитель бури

Собравший при мизерных затратах целых 150 миллионов долларов прошлогодний феномен любительского кино — фильм ужасов **"Паранормальное явление"** — вскоре обзаведется сиквелом. Paramount утвердила кандидатуру режиссера — им стал **Кевин Гротерт**, автор шестой части фильмосерии "Пила". Постановщик оригинального фильма Орен Пелли выступит только в качестве продюсера ленты. Над сценарием продолжения трудится Майкл Р. Перри, поднадбивший руку на сериальном поприще. Студия постарается выпустить в прокат ленту к третьей декаде октября, как раз к Хэллоуину.

В сверхплотном рабочем графике своего актерского ремесла **Джонни Депп** нашел время и для другого занятия — режиссуры. А займется он съемками документального фильма о гитаристе культовой группы Rolling Stones **Ките Ричардсе**, образом которого актер вдохновлялся при создании персонажа Джека Воробья из пока что трилогии "Пираты Карибского моря". Депп уже снимал однажды драму "Храбрец" с Марлоном Брандо, однако фильм так и не вышел в прокат: *"Прошло много времени, я стал мудрее, так что снова могу испытать себя в режиссуре. Через некоторое время я начну снимать документальный фильм о Ките Ричардсе. Пока я нахожусь в Древенграде, мой монтажер просматривает километры архивных пленок с записями Кита и концертов группы. То, что Кит согласился сниматься у меня, очень приятно"*. Подготовка к съемкам происходит на ранних этапах, потому о выходе ленты говорить еще очень рано.

Директор кинoподразделения Marvel Studios **Кевин Фейдж** приоткрыл завесу тайны над множеством грядущих проектов компании. В частности, речь пошла о фильме **"Мстители"**, где команда супергероев борется с несправедливостью, и других кинокомиксах: *"Моя единственная забота состоит в том, что, когда мы запускаем франшизу, какому персонажу она бы ни была посвящена, чтобы она была независимой от остальных, твердо стояла на двух ногах. "Мстители" выйдут в прокат в 2012 году, и это не просто супергеройский фильм о группе персонажей с суперспособностями. Там рассказывается о пяти героях, включая Халка и Ника Фьюри, кого-то из них вы уже видели и в других фильмах. Но здесь они впервые соберутся все вместе"*.



Фейдж много говорил и о выходящем вскоре **сиквеле "Железного человека"**: *"Забавно было вводить некоторых новых персонажей во второго "Железного человека". Мы старались не просто свалить их всех в одну кучу, это же ведь просто смертный грех всех сиквелов — слишком сильное нагромождение новых персонажей. Но в нашем случае это история, полностью сконцентрированная на Тони Старке. Хоть она и переплетается с историей Тора, и Стива Роджерса, и, конечно, с уже засветившимся в прошлой картине Ником Фьюри, связанным с организацией S.H.I.E.L.D."* Упоминалась в интервью и возможность появления Эдварда Нортона в **продолжении "Невероятного Халка"**: *"Весьма вероятно, после "Мстителей" займемся, да. Если это вообще произойдет, но, думаю, шанс есть. Конечно, в рамках серии мы стремимся использовать тех же актеров фильм за фильмом, если это возможно"*. Не обминули вниманием и вопрос о сочетаемости фэнтези-стилистики ленты о норвежском боге Торе с другими, более серьезными кинокомиксами: *"Мы воспроизводим того Тора, которого разрабатывали Джек Кирби, Стэн Ли, Уолт Саймонсон и Дж. Майкл Стражински. Никаких там устаревших представлений об этом персонаже. И в рамках вселенной Marvel в "Торе" существует раса Асгардцев. И наш мир соединяется с их миром посредством Дерева Жизни, и никто об этом не догадывается. И там все действует по вполне научным законам, но мы еще пока об этом не знаем. "Тор" как раз такой фильм, который все и объяснит"*.

Новый год прошел, а значит пришла пора готовится к подведению итогов и награждению лучших из лучших. Вот и **американские академики объявили будущих номинантов на премию "Оскар".** По новым правилам за право называться "Лучшим фильмом" в этом году борются целых десять лент — вместо привычных пяти: **"Аватар", "Бесславные ублюдки", "Вверх", "Воспитание чувств", "Мне бы в небо", "Невидимая сторона", "Повелитель бури", "Район №9", "Серьезный человек", "Тужься".** Девять номинаций собрала драма Кэтрин Бигилоу "Повелитель бури", рассказывающая о военной службе саперов в Ираке, и революционное по своим сборам и технологиям приключение на таинственной планете Пандора — фильм "Аватар" Джеймса Кэмерона. Об остальных позициях и фаворитах можно подробнее узнать на официальном сайте премии по адресу: **http://oscar.go.com/nominations/nominees**

Громкий старт и чемпионский дух "Аватара" Джеймса Кэмерона мешает мейджорам спокойно спать, маня дорогостоящими технологиями. *"Мы пытались поэкспериментировать с 3D, прикладывали все возможные усилия. Но у нас просто нет на это времени. Может быть, потом перевыпустим фильм в 3D"* — так прокомментировал режиссер **Луи Летерье** возможность перевести свой грядущий блокбастер **"Битва Титанов"** в модный ныне формат трехмерного изображения. Однако студия Warner Bros настроена более оптимистично. Недавно было принято решение выпустить трехмерный тест картины, выходящей в прокат уже 26 марта. В зависимости от окончательных результатов будет решена будущая судьба ленты.

Тарас Тарналицкий


Битва Титанов

Новые сведения о Fallout: New Vegas

Как и предполагалось, с номерными играми сериала Fallout новый проект в известной постапокалиптической вселенной, разрабатываемый игроделами из Obsidian, будет связан весьма схематически. Однако новые сведения касаются не столько самой игры, сколько европейских издателей, которых для этой благородной цели избрала сама Bethesda. Итак, теперь уже точно ясно, что на территории стран Европы игру будет выпускать Namco Bandai, которая уже заключила договор на издание с Bethesda Softworks. Новая порция сведений об игре должна появиться ближе к середине февраля.

Order of War дополнится

Студия Wargaming.net на пару с издательством "Новый Диск" анонсировали самостоятельное дополнение к стратегии "Order of War. Освобождение". Адд-он, получивший имя "Order of War. Столкновение", не потребует для запуска оригинальную игру, более того, обладатели "основной" Order of War смогут получить обновку задаром. Акцент в "Столкновении" разработчики решили сделать на мультиплеере — в адд-оне припасено шесть свеженьких многопользовательских режимов и дюжина уникальных карт, а для любителей кооператива заготовлены четыре новые миссии, пройти которые разрешается бок о бок с друзьями. Кроме того, разработчики добавили в столкновение и "туман войны". Релиз дополнения ожидается уже на днях.



Стратегия по завоеванию Америки

Paradox Interactive поделилась с общественностью новой информацией о стратегии Commander: Conquest of Americas. Как сообщили издатели, в основе проекта лежит борьба европейских народов за земли Нового Света. В игре присутствует шесть различных народов, которые и будут принимать участие в военных конфликтах на территории Америки. Кстати, сражаться придется не только на твердой земле — предусмотрены и морские баталии с участием до 30 кораблей одновременно. Помимо собственно войны, игроки будут добывать ресурсы и заниматься строительством промышленных предприятий. Релиз Commander: Conquest of Americas ориентировочно намечается на третий квартал этого года.

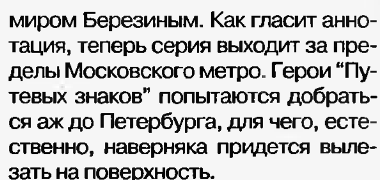
Акира Ямаока перешел в Grasshopper Manufacture

Талантливый композитор Акира Ямаока, известный многим геймерам по музыке и играм сериала Silent Hill, устроился на работу в студию Grasshopper Manufacture. Сообщается также, что Акира уже приступил к работе над новым проектом для Grasshopper Manufacture — название игры пока не сообщается, однако известно, что проект будет в жанре хоррор, а в издателях значится Electronic Arts. Помимо Акиры, над игрой также работает Синдзи Миками, "отец" серии Resident Evil. Кроме того, в будущем Ямаока не обирается ограничиваться только написанием музыки для игр — на новом месте он намерен использовать весь свой большой опыт работы в индустрии виртуальных развлечений на всю катушку.



Поклонникам игровых новеллизаций также следует обратить внимание на роман Хельге Краутца **"Йошико"**, выпущенный издательством "Азбука". Эта книга — очередной вклад издательства в дело популяризации бренда "Вселенная X". Космические пираты, звездные воительницы, далекие планеты — все это под обложкой "Йошико".

Потихоньку разрастается и книжный сериал **"Метро 2033"**. Новенький роман **"Путевые знаки"** написан уже не "отцом" серии Дмитрием Глуховским, а "дебютантом" Владимиром Березиным. Как гласит аннотация, теперь серия выходит за пределы Московского метро. Герои "Путевых знаков" попытаются добраться аж до Петербурга, для чего, естественно, наверняка придется вылезать на поверхность.



Знаменитый искатель приключений Соломон Кейн, созданный воображением Роберта Говарда, в январе удостоился сразу двух новых книжек — таким образом "Эксмо" и "Азбука" отметили выход на экраны фильма "Соломон Кейн". Первое издательство отправило на полки магазинов сборник **"Соломон Кейн. Клинок судьбы"** в переводе Марии Семеновой. Под обложкой этой компиляции читатели обнаружат весь цикл рассказов о мистере Кейне. "Азбука" же опубликовала сборник **"Соломон Кейн: Рассказы"**. Выбирайте себе любимчика по вкусу.

Читательницам "женских" ужастиков можем порекомендовать сборник из пяти историй, объединенных общим названием **"Дьявольские балы"**. В данную компиляцию вошли произведения Стефани Майер, Мэг Кэбот, Ким Харрисон, Лорен Миракл и Мишель Яффе. Истории о молодых девушках, попавших в плен ужасных кошмаров, — если вам такое нравится, милости просим.

Первый месяц года оказался урожайным и на "киношные" книжки. Тут вам и **"Безумный спецназ"** Джона Ронсона, и **"Мне бы в небо"** Керна Уолтера (обе опубликованы издательством АСТ).

И, наконец, последняя новинка в данном списке релизов носит название **"Герои. Другая реальность"**. В этот литературный сборник от издательства "Азбука" вошли произведения Виктора Точинова, Андрея Кивинова, Генри Лайона Олди, Льва Гурского и многих других. Самое интересное, что эти авторы написали свои произведения во вселенных, созданных давно признанными творцами миров, такими как Артур Конан Дойл, Антон Чехов, Джон Толкин и братья Стругацкие. Получившийся в результате сборник издатели предлагают именовать "альтернативной классикой".

AlexS







ОБЗОР

Dark Void



Карлсон вернулся!

Жанр: *"вертикальный" TPA*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Airtight Games*
Издатель: *Capcom*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб*
Похожие игры: *Bionic Commando, James Cameron's Avatar: The Game*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 4 2,4 ГГц или AMD Athlon с частотой 2,0 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7900 или ATI Radeon HD 3850; 10 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo 2,4 ГГц или AMD Athlon X2 с частотой 2,0 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800GTS или ATI Radeon HD 4830; 10 Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.darkvoidgame.com*

Они хвалились в пресс-релизах. "Вертикальный" геймплей, "вертикальный" геймплей. Лихо закрученный центрифуга-сюжет. Замашки на Джеймса "Я-создал-целый-мир" Кэмерона. Знаешь, кто это такие? О, брат! Это жулики! Они замышляют зловещее преступление на крыше! Тебе страшно? А нам нет.

Продолжаем разговор! Лимит доверия к себе Dark Void исчерпал еще задолго до релиза. Еще при первых анонсах, криках про революционный "вертикальный" геймплей и многих других обещаниях рты раскрывались в почтенном ужасе, а глаза выползали из орбит. Но внимательные, те, кто интересовался разработкой, с каждым днем все отчетливее понимали, что из Dark Void варенья не сваришь. А вы должны были надеяться изо всех сил...

Спокойствие, только спокойствие!

Зачитываться всей фантастикой разом, регулярно заглядывать конкурентам через плечо, а в особо трудные времена призывать муз заклинанием Chivas Regal Deluxe и задушевными беседами в помещениях, на дым в которых хоть топор вешай. Затем при помощи этого же топора сварить кашу в собственной голове. Иначе как оправдать такие результаты? Сначала преисполненные штампами — про одного пилота, который в компании с бывшей будущей девушкой ведет свой самолет над одним большим клише — Бермудским треугольником. Пропадаем потемнениями в глазах, просыпаемся в новом мире параллельной вселенной и тут же отправляем на тот свет кого-то блестящего, крутого, вооруженного и по всем признакам нехорошего. Находим компанию таких же затянутых в миниатюрную черную дыру, которая, конечно же, где-то там, под пучиной моря. Начинаем борьбу за свободу и независимость люмпенов поневоле, ставших случайными жертвами маргинализации природной аномалией. Против расы бесспорно плохих, чьи мотивы не ясны до самого судьбоносного конца, кто исполняет роль зла вселенских масштабов.

Дальше — больше. Только уже не штампов, а бреда. В сюжетную линию врываются и тут же убегают, сказав на прощание околесицу, сторонние персонажи, а любовные отношения миниатюрны и беспричинны в своих взлетах и падениях. А затем на сцену выходит великий сербский ученый Никола Тесла и жестами указывает нам на ракетный ранец. Что? К чему? Зачем? Почему? Секундочку. Сейчас "вещества" нас настигнут — вот тогда мы похохочем... А мы сошли с ума, какая досада!

Папа, а разнообразие где? О, Боже, спокойствие, только спокойствие! Военная хитрость, космическая смекалка плюс карточный фокус и мошенничество одновременно. Ловко сунуть в рот младенцу леденец, позволив стартовать в роли Карлсона Rocket Mk. I экспериментальной модели, и тем же движением отобрать. Заставить в течение пары часов носиться по абсолютно линейным уровням, отстреливая абсолютно тупых противников в режиме полного однообразия — можно усадить за клавиатуру домашнюю обезьянку. Так и хочется бросить все к чертовой бабушке и улететь на крышу, но без манящих песней сирен туда путь заказан. И никакого подспорья во время ожидания, кроме постоянного бубнения самому себе: "Уже, уже сейчас..." Заимствованные идеи, вроде пальбы из-за укрытий "в лучших традициях" и кинематографичных перестрелок с миллионом возможностей, не нашли отклика в руках, писавших программный код, оттого они и рудиментарны. Равно как и боссы, на поверку оказывающиеся лишь статистами с плоской жизни подлиннее.

Поверьте нам, не в разнообразии счастье... Вы что, с ума сошли? А в чем же еще? И как ответ нам вручают ракетный ранец — и мы превращаемся в человека с моторчиком! Теперь можно пошалить. Ну, то есть побаловаться. Да? Как бы не так! Марсианский Владимир Ильич из Red Faction: Guerilla не хуже мог играть в детском спектакле захолустного театра роль мужчины в полном расцвете сил. Аркадные полетики надоедают примерно сразу же после начала, а короткие рывки и тот самый "вертикальный" геймплей, когда хватаешь за шиворот противников и сбрасываешь вниз, а после стреляешь исключительно вверх, таких нервов не стоят. А нервы будут. Потому как управление. Нет, не занимающее половину клавиатуры — среди нас есть фанаты симуляторов. А попросту топорное и через причинное место исполненное. Какое-никакое удобство достигается только после перехода на геймпад, да только он начинает вызывать извержения проклятий уже на земле. Все, нам надо принять наши капли от головы... Нет, для головы...

Ну, я так не играю. Даже технологиями козырнуть Dark Void не способен. Обычненько, а местами даже страшновато. Да и обещанный целый мир оказался линейными лыжными трассами от старта до финиша, без возможности выбора пути. А уж спутать пейзажи параллельного мира с пейзажами, которые можно увидеть в любой брошюре каждой первой турфирмы, смогут... Да никто не сможет. Это ничего, дело-то житейское! Capcom всего лишь в очередной раз облажалась как издатель. Предоставив разработчикам, у которых была идея (а только лишь на идее выехал тот же крепыш Dark Sector), вроде бы все возможности, призвав на помощь таких геймдевовских знаменитостей второго плана, как Нолан Норт — голос Натана Дрейка — и композитор Беар МакКреари, они профукали контроль. История с Bionic Commando повторяется.

Слушайте, вы же забыли варенье! И конфеты вы же оставили!

А нам ведь ничего не надо. Только, может быть, гору шоколада, какой-нибудь торт огромный и большой-пребольшой кулек конфет, все...

Но самое забавное, что Dark Void, несмотря на его пакостность, не грешно пройти до конца. Сперва — в желании получить ракетный ранец, потом — в надежде при его помощи отовраться.

Э-э-эх, попадешь к вам в дом — научишься есть всякую гадость!





РАДОСТИ:

Главный герой — человек с моторчиком в заднице

ГАДОСТИ:

Долго перечислять

ОЦЕНКА:

3.8

ВЫВОД:

Какой же ты все-таки гадкий, Dark Void!

Обзор написан по PC-версии проекта

Слава Кунцевич

ОБЗОР

Bayonetta

Убить Фрейда

Жанр: *слэшер*
Платформы: *Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Platinum Games, SEGA*
Издатель: *SEGA*
Похожие игры: *серия Devil May Cry, серия Ninja Gaiden, серия God of War*
Официальный сайт игры: *www.sega.com/platinumgames/bayonetta*

Достаточно одной таблетки по Фрейду — и вот уже на стенах висят постеры с изображением нагой главной героини. Стоит выказать претензии на звание секс-символа женского пола — и по всему миру выстраиваются длинные очереди за дисками с Bayonetta только из-за факта оголения центральной действующей фигуры, у которой и осиная талия присутствует, да и с объемом груди все в порядке. На какие только средства ни пойдешь ради насыщения банковского счета килобаксами. Нагое тело, забрызганное кровью, да в руках катана — чем не образ для порнофильма? Но в данном случае — не для него. Убийца слэшеров начинает шагать по планете перманентных последователей учения Зигмунда.

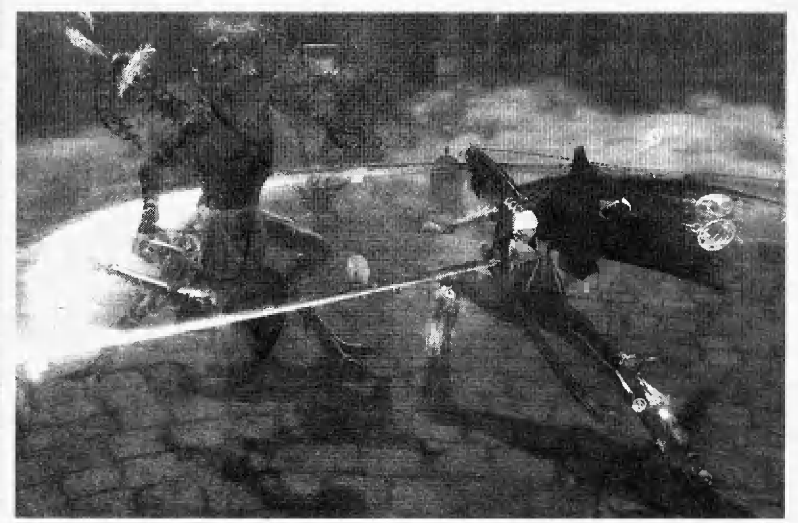
Хидеки Камия говорит в мегафон, а толпа слушает, раскачивается из стороны сторону, аплодирует и стонет во всеобщем экстазе. Мы не сильны в японском, но все же кое-как умудрились перевести с языка любителей суши реплики о кризисе жанра слэшеров и обещания порвать белобрысого Неро вместе с разношерстной компанией каких-то там ниндзя и прочих спартанских героев на клочки. Верить ли светлым обещаниям разработчиков — выбор каждого, но только моветоном он остается всенепременно. Если бы сбывалось все то, что рекламируют бессовестные пиарщики, мы бы попросту не знали, во что поиграть этим вечером. Ну да ладно, пихаем диск в "коробочку" консоли и отправляемся в еще один созданный разработчиками виртуальный мир.

Они с перекошенными лицами и вывалившимися языками кричат о "сексуальной стерве", "нимфоманке в стильных очках". Ощущаешь, что проспал прошлой ночью какое-то важное событие, после которого стандарты женской красоты изменились и миром стало править безвкусие. Хотя в разрезе всех этих шовинистских конкурсов, где "авторитетному" жюри любы героини русских народных сказок, нареченные емким "Баба-яга в тылу врага", Байонетта смотрелась бы весьма к месту. Авторы игры нарекли ее ведьмой, но тут, видимо, конфликт исторических фактов различных культур, так как мы знаем, что в европейской истории от костров святой инквизиции превращались в пепел исключительно красивые женщины. Или это просто маскировка? Но факт остается фактом: когда главная героиня в притоке адреналина начинает размахивать волосами, оголяя все свои природные "прелести", хочется отбросить в сторону геймпад и закрыть глаза руками. Вы как хотите, но мы лучше попускаем слюни на всю из себя такую целомудренную Руби из грайнд-экшена Wet.

Разбираться в неприглядной субстанции местной истории — дело неблагодарное. Достаточно лишь знать, что родимой планете угрожает очередной коллапс, вызванный острым дисгармоничным расстройством мистических сил. Зло — злое, добро — доброе, Байонетта сверкает грудью некислого размера и острым как бритва мечом. Разноцветное конфетти, смешанное с бредом клиентов психиатрической лечебницы, превращается в такую чудовищную вакханалию, что, пожалуй, стоит схватиться за голову. Тут проще напрочь отключить мозг и даже не пытаться постичь творящийся на экране бедлам. А его в Bayonetta, как ни странно, много. Общее время, проведенное за просмотром сюжетных зарисовок, едва ли не равно часам за нажиманием кнопок на геймпаде. По идее, это должно было располагать к более глубокому познанию истории, но, когда эта самая история представляет собой концентрированную ерунду, это явно не лучший выбор.

Еще хуже становится, когда персонажи начинают строить из себя бесславных ублюдков, без зазрения совести выставляя напоказ средние пальцы, попеременно выражаясь с оттенком недостатка воображения и томно вздыхая при взгляде на формы главной героини. Атрофированные по части оригинальности, но









пропитанные феерической глупостью шутки смогут рассмешить разве что школьников младших классов, которых и от слова "попа" бросает в приступы неконтролируемого хохота. К слову, той аудитории, на которую и рассчитаны местный "юмор" и неподражаемая псевдосексуальность главной героини, из-за возрастного рейтинга играть в сие произведение человеческой мысли запрещено, да только кого это интересует.

Но если откинуть в стороны бурлящий бредом сюжет со сквозящими пошлостью и тупостью шуточками в диалогах, то общая стилистика Bayonetta очень даже хороша. Если уместна такая аналогия, мир игры по ощущениям напоминает эдакие похождения Би-Джея Блажковича — такой же гротескный, нарочито гипертрофированный, насыщенный праведной ересью мир. Раскромсанные на куски ангелы, пожираемые мерзопакостными тварями из преисподней, мельтешащие эмобои и Байонетта, стреляющая встроенными в сапоги пистолетами и размахивающая наточенными косами по сторонам, совершенно гротескные места и куча тварей, смешанных из тысячи и одного бестиария различных культур и религий. Все вместе это выглядит просто гениально в своем безумии, этим и радует. За такую ненормированную шизофрению разработчикам, конечно, спасибо, да только далеко не каждому такая стилистика придется по вкусу.

Мочи! Нарежь из местного бестиария кровавых ремней и смачно посыпь специями. Надавай каждому уродцу по его позорной заднице. Устрой посев почвы фаршем в масштабах посадки картофеля на Минщине. Благо разработчики вложили в руки щедрый набор смертоносных выкрутасов, которые при правильном применении окрасят экран в кроваво-красный цвет, а может, даже швырнут в лицо охапкой кишок. Когда в руках — десятки видов оружия, или и вовсе без него, то для каждого варианта экипировки свои приемы, свои удары, свои комбо, ультракомбо, ультрамегасуперкомбо. Мочи! Руками и ногами, ножами и мечами, из пистолетов и пулеметов, вылетев из тела в астральной форме и магически, превращаясь в разнообразную мерзопакость и делая дыры в пространстве и времени. Мочи! Иначе замочат тебя. Шустрые и беспощадные уродцы не дадут тискать на кнопки в произвольном порядке, изрядно напрягая, а страдающие гигантизмом боссы, разнообразные и впечатляющие, заставят не раз и не два оголить тело и помахать волосами. Иногда действительно сложно — и во время сюжетного ролика разминаешь скрюченные пальцы. Да, это первоклассный боевик, уделывающий под орех конкурентов, язвительно посмеиваясь, смывающий различных "ниндзя гайденов" и "гадов оф вор" в унитаз. Да только на одной этой феерии не выедешь. Тем более что все поглощено сумбуром. Местные мясорубки иногда принимают форму манной каши, смешанной с винегретом, — слишком много всего на единицу времени и пространства, и только подсознание пытается уловить в этой визуальной какофонии нужную комбинацию для спецудара. В меру — скучно, да, но когда мельтешат какие-то там ангелы, демоны и только кончики мечей сверкают да трясется грудь непомерного размера, в глазах начинает рябить — лучше не рисковать и выключить мозг, полностью доверившись инстинктам.

Счастье для искателей того, что скрыто от первого взгляда, и замануха для перепрохождения — Bayonetta просто напичкана разнообразными секретными уровнями, приятными мелочами и прочими истинно консольными бонусами. "Ням-ням", — скажут нерды и бросятся обшаривать уровни в поисках дополнительной вкуснятины, старательно собирая в свинью-копилку выпадающие из монстров золотые колечки и прочую дребедень, сокрытую в кувшинах и урнах. Синдрому накопительства дан старт — и все вроде счастливы.

Еще не собираясь рубить с плеча, восхитимся. Мясо! Кровь брызжет по сторонам! Кишки вываливаются и смердят! Очередной ангел остается на земле кучкой фарша! И все это под, никогда не догадаетесь, занимательный джаз, размеренный блюз и т.п., что делает кровавую вендетту беспечной и совершенно фантасмагоричной. Поверьте, резать тучи лезущих со всех сторон гадов под очаровательные звуки доисторической винтажной пластинки — сущее удовольствие.

И удар серпом в пах — графика. Черт возьми, говоря откровенно, Bayonetta выглядит отвратительно. Модели — как самой главной героини, так и ее приспешников и противников — смотрятся еще более-менее, да и спецэффекты вышли вполне достойными, но остальное — жуть. Мутные, блеклые, низкопробные текстуры, скрипя и тяжело вздыхая, пытаются изобразить собой игровое окружение, что у них получается слабо.

Отвратительного качества "задники" вырисовывают вдалеке что-то невнятное, а дизайн и вовсе поражает пустотой и нулевой фантазией. Серые и безвкусные локации, на которых разворачиваются местные потасовки, вызывают отторжение с первых же минут. И при таком-то техническом оснащении игра умудряется заставлять томиться во время долговременных загрузок на PlayStation 3, благо версия для платформы от Microsoft этого недостатка лишена.

Антисексуальная главная героиня, отвратительная визуализация, сумбурный и растянутый сверх всякой меры сюжет, потоковая глупость — все это серьезно портит впечатление от лучшей на данный момент боевой системы, приукрашенной великолепным музыкальным сопровождением. Ну, и пара мелочей, приятных для определенного контингента, к месту. Хотелось бы нарисовать Bayonetta оценку повыше, да одного феерического манчкинства для этого мало.

РАДОСТИ:

Безумный и гротескный игровой мир
Феерическая боевая система
Занимательное музыкальное сопровождение
Множество скрытых секретов и прочих мелочей

ГАДОСТИ:

Байонетта как секс-символ? Увольте
Бредовый сюжет, занимающий слишком много времени
Идиотский юмор и кривые потуги на маргинальную стилистику
Иногда от геймплея рябит в глазах
Отвратительная графика
Атрофированный дизайн
Долгие загрузки на PS3

ОЦЕНКА:

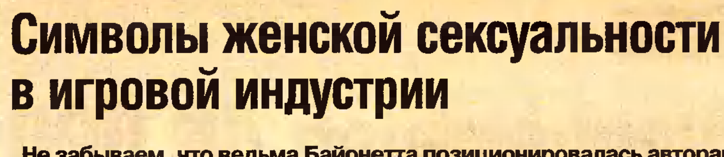
7.4

ВЫВОД:

Прекрасное времяпрепровождение во время тотального отключения мозга — если плюнуть на отвратительную графику, конечно. Множество приемов и кровавая феерия в абсолютно гротескном мире принесет массу удовольствия, а уши будут ласкать звуки джаза, да только кроме этого проекту похвастаться абсолютно нечем.

Обзор написан по PS3-версии проекта

Слава Кунцевич



Символы женской сексуальности в игровой индустрии

Не забываем, что ведьма Байонетта позиционировалась авторами как новый секс-символ в видеоиграх. У нас ее мнимую сексуальность разглядеть не получилось, зато мы довольно причмокнули губами и погрузились в воспоминания о тех пиксельных девах, с которыми бы не отказались сами понимаете что, а то и зашагать под венец.



Ада Вонг из Resident Evil 4. Высокая стройная брюнетка с пистолетом, заткнутым в чулок под огненно красным вечерним платьем, — это уже само по себе сексуально. А учитывая всю ее загадочность, недосказанность в каждом слове, действии и шаге, то это все выливается в одну сплошную изюминку. В конце концов, тайна — она всегда притягательна.



Мона Сакс из Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Мона — это не просто чертовски привлекательная брюнетка в обтягивающей одежде со снайперской винтовкой наперевес. Она не просто отражение нуарной женщины, которая даст расслабиться только для того, чтобы всадить пулю в самое сердце. Да что мы говорим, если о ней уже все сказал сам Макс: "Влюбиться в женщину, которая воскресла из мертвых только для того, чтобы направить тебе в лицо дуло пистолета".

Фейт из Mirror's Edge. Идеальное натренированное тело, азиатский разрез глаз и урбанистичный макияж — этого было бы достаточно. Но кроме этого любовно названная русскоязычными игроками Верочка весьма страстно сопит во время прыжков и не менее возбуждающе расшибается об асфальт. А знающие товарищи играют в Mirror's Edge только от третьего лица.

Рейн из серии BloodRayne. Покусывающая свои губки острыми вампирскими клыками Рейн навряд ли кого-нибудь оставит равнодушным. Тут уж невольно начнешь завидовать фрицам, которые могут похвастаться оставленными ею засосами на шее.



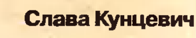
Руби из Wet. Действительно красивой и сексуальной девушке совсем не обязательно выставлять свои прелести напоказ, чтобы быть привлекательной. И Руби — лучшее тому доказательство. Нарочито целомудренная, в застегнутой по самую шею куртке, и одновременно опасная, она — единственное, ради чего вообще стоит взглянуть на Wet.



Морриган из Dragon Age: Origins. Надменная, циничная, жестокая — на первый взгляд и не поймешь, за счет чего Морриган затесалась в эту компанию. Однако ее харизма, эдакая мужественность в характере, да вкупе с резкой, немного грубоватой внешностью, делают из этой девушки настоящий секс-символ для любителей погорячее.

Лара Крофт из серии Tomb Raider. А вот тут и вовсе можно было оставить позицию без комментариев, потому что это просто наша Лариска, которая, даже сверкая угловатыми бедрами, вынуждала мужскую часть геймеров забрызгивать свои клавиатуры слюнками. А уж в исполнении Анджелины Джоли и Элисон Кэрролл Лара и вовсе несравненна и неподражаема.

Слава Кунцевич



АНОНС

Warhammer 40.000: Dawn of War II — Chaos Rising

Жанр: *squad-based RTS*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Relic Entertainment*
Издатель: *THQ*
Издатель в СНГ: *Акелла*
Похожие игры: *Warhammer 40.000: Dawn of War II*
Сайт игры: *www.dawnofwar2.com*
Дата выхода: *12 марта 2010 года*



В свое время "Виртуальные радости" назвали оригинальный Warhammer 40.000: Dawn of War лучшей RTS 2004 года. И, надо заметить, было за что. Отличная "мясная" стратегия с точно выверенным геймплеем на основе известной вселенной от мастеров своего дела из Relic Entertainment, ответственных за такие шедевры, как Homeworld и Company of Heroes, — такая игра была просто обречена стать успешной. Последовавшие три аддона, дополнившие игропроцесс новыми элементами, лишь укрепили популярность этой стратегической линейки. А потом… Потом случился Dawn of War II.

Сказать, что сиквел Dawn of War стал спорным проектом, значит не сказать ничего. Разработчики радикально изменили всю механику игры, упразднив всякие хозяйственные дела и возню с базами, предоставив вместо этого командование ограниченным числом отрядов и зачатки ролевой системы. Нельзя сказать, что это вышло Relic боком: простые фанаты вселенной Warhammer 40k как играли, так и продолжили играть, а на место брюзжащих стратегов-консерваторов пришли поклонники тактики. Несмотря на то, что Dawn of War II имел несколько серьезных недостатков, это не помешало игре продаться солидным тиражом. Естественно, вопрос о разработке аддона даже не стоял — и теперь мы готовы предоставить вам всю доступную информацию об этом standalone-дополнении, получившем говорящий подзаголовок Chaos Rising.

Возвращение блудного Хаоса

Сюжет дополнения начинается спустя несколько месяцев после окончания сиквела. Отразив вторжение насекомоподобных Тиранидов, космические десантники из Ордена Кровавых Воронов перегруппировались перед лицом новой, не менее серьезной угрозы, которая на этот раз пришла из системы Аурелия. Исчезнувшая много веков назад в пучинах Варпа планета внезапно вернулась в наш план бытия. Оскверненный, скованный льдом и объятый холодом вечной зимы, этот мир стал оплотом для извечных врагов человечества — космических десантников Хаоса. Именно против них на этот раз предстоит сражаться доблестным воинам Империума.

Причем во главе битвы будет стоять не кто-нибудь, а все та же знакомая нам пачка героев, что отважно боролась с Тиранидами в кампании сиквела. К ним присоединится новичок на этом празднике разрушения — могущественный Библиарий Иона. В стане оппозиции разработчики тоже обещают немало харизматичных личностей. И хотя доподлинно известно, что на поле брани выйдут хаоситы из Черного Легиона, возможно, мы увидим десантников, принадлежащих к другим Падшим Орденам. В частности, чуть ранее разработчики заявили о возможном появлении лорда Легиона Несущих Слово Элифаса Наследника; он, кстати, был главным героем кампании Хаоса в Dawn of War — Dark Crusade.

Несмотря на то, что оригинальный DoW2 имел довольно интересный сюжет, у игры были огромные проблемы с мотивацией для дальнейшего прохождения. Повальное однообразие, когда нас заставляли раз за разом воевать на одних и тех же картах, на корню убивало весь интерес. В дополнении разработчики клятвенно обещают изменить ситуацию в лучшую сторону. Каждая из заявленных 15 миссий будет уникальной, без какого-нибудь общего, шаблонного способа прохождения. Более того, специально для тех, кто считает, что точечные диверсии парой отрядов — это как-то не по-космодесантски, будет несколько эпизодов, где игрок примет участие в широкомасштабных баталиях "армия на армию".

Кровь для Кровавого Бога

Что до непосредственно игрового процесса, то тут изменений ожидается не то чтобы много, однако все они довольно крупные и способны оказать серьезное влияние на геймплей. В первую очередь это, разумеется, новая сторона конфликта — давно ожидаемые всеми космодесантники Хаоса. Вообще, справедливости ради стоит отметить, что Хаос не совсем уж полноценная новинка в Chaos Rising — демонопоклонники уже появлялись в оригинальном Dawn of War II, в режиме The Last Stand, после установки патча 1.8.0. Но именно в дополнении разработчики позволят "падшим ангелам" разыграться на полную катушку. Еретики, космические десантники Хаоса, Чумные десантники, Чемпионы, Кровопускатели, Джаггернауты, несколько вариантов Дредноутов — все это мы увидим на полях брани в стане демонического воинства. Кроме того, нельзя забывать, что хаоситы повернуты на поклонении своим дьявольским богам. Разработчики заявляют, что в адд-оне будут представлены все четыре покровителя демонов — Кхорн, Тзинц, Нургл и Слаанеш. При игре на стороне Хаоса разрешат выбрать, какому богу поклоняться подопечным воинам, причем от этого выбора будет зависеть, какие бонусы получат войска. Так, например, адептов Кровавого Бога Кхорна, скорее всего, будет ожидать серьезная прибавка к урону в рукопашном бою, плюс станет доступен уникальный отряд Берсеркеров. Соответственно, другие демонические покровители будут даровать игроку другие плюшки.

Кампания опять будет всего одна, и опять нам придется принять командование старыми добрыми Кровавыми Воронами. Кстати, если у вас остались сохранения от оригинального DoW2, вы сможете экспортировать своих прокачанных и хорошо экипированных героев прямиком в дополнение. Если нет — расстраиваться тоже не стоит: на старте вам выдадут базовых персонажей с определенным набором стандартных предметов и позволят раскидать несколько очков характеристик. Хотя сюжетная линия единственная, разработчики сделали изящный финт ушами, в результате чего кампания обретет вариативность. Речь идет об одном из нововведений дополнения — так называемом Corruption Level, этаком аналоге "Уровня заражения" из оригинала. Если вдруг вы вспомнили биологию, гоните шальные мыслишки прочь — тут разговор именно о моральном разложении. Дело в том, что по мере прохождения кампании герои будут постоянно сталкиваться с различными проявлениями Хаоса, и со временем Мрак может тронуть их души, поглотить и извратить их. Простая арифметика: чем больше показатель Corruption, тем сильнее ваши воины порабощены Хаосом. Дело может дойти до того, что ваши Кровавые Вороны станут настоящими еретиками, отринувшими свою веру в Императора и вставшими под знамена демонов. Однако пасть в пучину предательства — это путь, недостойный истинных Адептус Астартес! Гораздо интереснее воспротивиться искушению и сразить врагов Империума мощью своего праведного гнева. Причем игровой процесс замешан таким образом, что все ваши решения будут влиять на показатель растления. Более того, выбор стороны окажет самое что ни на есть прямое воздействие на вооружение — многие способности, заклинания и даже вещи потребуют определенных показателей Corruption. То бишь богохульные заклинания, используемые адептами Хаоса, не будут доступны для истинных космодесантников, да и стиль игры за две фракции, предположительно, будет различаться. Так что, дамы и господа, выбор за вами — в накладе никто не останется.

Разумеется, помимо всей этой психологической возни с мировоззрениями героев, разработчики приготовили и ряд более "материальных" новинок. Сильное влияние на игру за космодесантников окажет их новый герой. Иона — могущественный колдун-псайкер, не самый крутой в ближнем бою и не отличающийся богатырским здоровьем, но обладающий множеством мощных атакующих и защитных заклинаний, способных попортить немало крови противнику. Появление такого бойца может оказать сильное влияние на геймплей и открыть множество новых тактических возможностей. Разумеется, Иону, как и всех других героев, можно будет экипировать по своему усмотрению, подбирая таким образом оптимальный набор заклинаний для каждой конкретной ситуации, а вот своего персонального отряда Библиарию из-за его специализации не положено — он, как и Force Commander, сражается исключительно в одиночку.

Ну а на десерт припасены некоторые, по большому счету, довольно незначительные дополнения в ролевой системе. В частности, потолок развития персонажей будет поднят до 30 левела, а для высокоуровневых героев заготовлена пачка стильных бронежилетов, несколько новых видов оружия вроде Грозовых Когтей и Мелта-ганов, а также куча другой элитной шмотки. Мелочь, как говорится, а приятно.

Подводя черту, можно смело сказать, что Chaos Rising получится как минимум довольно крепким дополнением. Появление долгожданного Хаоса как полноценной стороны конфликта, интересная идея с "моральным разложением", новый герой, куча свежих предметов — в общем, полный набор стандартных плюшек любого уважающего себя аддона. Да и ждать его осталось недолго. Восстание Хаоса начнется по другую сторону наших с вами мониторов буквально через полтора месяца — самое время начать активную подготовку к высадке на вражденную планету Аурелия! А там, глядишь, еще парочка дополнений с новыми расами подоспеет.

Алексей Blackout Апанасевич



Подобрали, обогрели…

Если на Западе игры серии Dawn of War стабильно выпускает издательство THQ, то на постсоветском пространстве линейка кажется этаким переходящим призом. Первый DoW вместе с дополнением Winter Assault издавал тандем GFI и "Руссобит-М", позже права на сериал перешли к "Буке", которая локализовала Dark Crusade, SoulStorm и, собственно, сиквел. И вот игра вновь сменила издателя — адаптировать Chaos Rising для русскоговорящего потребителя будет уже "Акелла".

Все это наводит на определенные размышления. Во-первых, все еще теплится огонек надежды в коиэто веки получить *достойный* перевод, с чем у предыдущих "толмачей", мягко говоря, не сложилось. Во-вторых, любопытно, как будет реализована система интеграции адд-она в оригинальную игру (а от этого зависит в первую очередь мультиплеер), если над двумя проектами работали разные локализаторы. Поживем — увидим.

АНОНС

The Unfinished Swan

Чистый лист

Начать жизнь с чистого листа. Чертовски много всяческих смыслов, идей и позывов к действию сокрыто в этой фразе. Как поводырь, она ведет нас на те дороги, которые мы выбираем. Иногда для этого требуется несильный, но акцентированный пинок. И чистый лист, залитый только белоснежной красой. Пальцы сжимают кисть — и на поверхности проступают предметы, места и символы, в остановленном мгновении рисующие жизнь. Каждый человек — немного философ, но наша газета — не томик Кафки, дабы вливать читателям мысль в чистом виде. Поэтому вернемся в русло тематики. Чистый лист как идея для игры. Уже любопытно.

Вновь дублируя все сказанное до нас, а после сказанное нами, и не однажды — все про производство компьютерных игр "гаражными" методами. Те самые постулаты про то, что в наработках indie-направленности все отталкивается не от бюджета, кинематографичности, графических мощностей и извечной формулы "хлеб и зрелища", а от одной-единственной идеи. Правда, смысл всегда один — показать то, чего еще не было. А степень крайности — от полных сюрреализма с психоделикой до вкрапления новаторства в "фестивальный" мейнстрим — целиком и полностью зависит от целей, преследуемых разработчиками. А там уж лучше смотреть по конечным результатам. Кто-то начинает намекать на попытки создателей расширить сознание по Тимоти Лири, кто-то принимается срывать покровы, обвиняя творцов в нарочитом нонконформизме и фальшивом отвержении трендов, а некоторые и вовсе начинают исходить желчью и орать про экскременты. Давайте оставим наклеивание ярлыков знаменитым "сибирским" макакам Карпухина и в который раз взглянем на очередную идею раскрытыми глазами.

Жанр: *адвенчура*
Платформы: *PC*
Разработчик: *Giant Sparrow*
Издатель: *отсутствует*
Официальный сайт игры: *giantsparrow.com/games/swan*
Дата выхода: *2010 год*

Please wake up

Вариация нулевая
Удивление

Иэна Далласа трудно назвать известной личностью даже в весьма узком кругу почитателей проектов от независимых разработчиков. В общем-то, он обратил на себя внимание, только лишь анонсировав The Unfinished Swan, добавив к этому пару высказываний на тему классических постановок геймплея в многочисленных проектах подкласса "хит". Не голословно — и его наработки можно оценить как желание сделать эти конструкции менее привычными. Иначе говоря, все слишком привыкли к тому, что игрока дядя-сценарист берет за ручку и проводит по парку аттракционов, постоянно объясняя, что следует делать, а что — ни-ни. А тут без правил и предварительных ласк, строчек мануала и нравоучений выпихивают в созданный мир.

Белый лист. Представьте себе, что после долгого пребывания в абсолютной темноте вам в глаза направили луч яркого света — весь мир покажется белым плоским полотном. С этого и придется начинать The Unfinished Swan. Вспомните (или ознакомьтесь) киновариацию Винченцо Натали под названием "Пустота" — и вы поймете в общих чертах момент, с которого нам предстоит стартовать в будущем проекте. Всеобъемлющая, всепоглощающая белизна. И в этой белизне нет уймы оттенков по Андре Моруа.

Но еще мгновение, действие — и из невидимого маркера вылетают шарики, которые разбиваются о невидимые преграды, орошая окружающее пространство кляксами черной краски. Все новые и новые "выстрелы" — и мир вокруг приобретает форму, перекрашивание открывает взору стены и повороты, кубы препятствий и скамейки, мосты, потолок... Сам процесс стрельбы краской чем-то напоминает TAG: Power of Paint, но та студенческая разработка скорее напоминала вольную вариацию на тему паркура, а в The Unfinished Swan все зиждется на изучении окружающего пространства, но к этому мы вернемся в следующей главе.

Немаловажную роль в The Unfinished Swan будет играть звукомузыкальное сопровождение. Проработка шумов и шорохов окружающей действительности, о которой можно судить после просмотра ролика, впечатляет. И тут дело не в аккуратных шлепках шариков с краской, а в многогранных, совершенно непонятных и зачастую пугающих звуках, доносящихся непонятно откуда. Кто или что их издает, с какой целью и будет ли ответ — неясно. А это первоклассно действует на создание уникальной атмосферы. Музыка — отдельный разговор. Она порождает ассоциации с известным киношным приемом, наглядно продемонстрированным в довольно известном ролике. Суть его такова: нам показывают один и тот же видеоряд, но в первом случае играет легкая, незамысловатая, веселенькая мелодия, а во втором — тяжелый, жутковатый эмбиент. И второй вариант действительно производит на подсознательном уровне пугающий эффект, когда начинаешь ожидать ужасающей кульминации. По такому же принципу построен музыкальный ряд и в The Unfinished Swan — его задача помогать фантазии игрока быть в постоянном состоянии напряженности. И это действует, черт возьми.





Вариация первая
Осмысление

Как это ни странно, Иэн Даллас решил снабдить свой проект сюжетом. Причем не какой-то бесхитростной историей про маляра, угодившего в параллельные миры, а с претензиями. Согласно вводной части, нам предстоит вжиться в роль молодого человека по имени Монро. Когда-то его тетя Аманда, художница, оставившая после себя более трехсот незавершенных картин, позволила главному герою выбрать и забрать себе одну из них. Этим полотном стало изображение белоснежного лебедя, которое было вывешено над кроватью в спальне. Но однажды гордая птица сбежала с картины, оставив после себя лишь пустоту. Монро не осталось ничего, кроме как пуститься на поиски своенравного рисунка. Абсолютно безумная предыстория, но при этом она оставляет явные намеки на то, что бесхитростностью в сюжетном повествовании The Unfinished Swan пахнуть не будет. Главное, что вызывает опасения: сейчас абсолютно неясно, каким именно образом ниточка сценария будет передаваться игроку. Будут ли это какие-нибудь записки в начале каждой локации или же мы будем черпать информацию посредством надписей, образов и знаков, перекрашивая окружающее пространство, — вопрос. Создается ощущение, что и сам господин Даллас все еще не сработал данную концепцию, посему и тянет с релизом, который первоначально должен был состояться в конце прошлого года.

Нам вновь остается лишь пожать плечами и попытаться довериться Иэну Далласу и по части проработки геймплея The Unfinished Swan. Что он в конечном итоге будет собой представлять — загадка. При не самом приятном раскладе мы рискуем получить банальную "бродилку", где только маркер поможет нам в поиске пути. Но есть надежда, что основа этого странного проекта в первую очередь будет основана на изучении, познании окружающего мира. В конечном итоге хочется видеть, что мы с каждой кляксой не только находим дорогу, но и получаем частичку информации для того, чтобы выложить ею мозаику вселенной The Unfinished Swan. Но в таком случае тут буквально все должно быть не просто так, а наша фантазия с легкой подачи разработчика должна теряться в догадках: это дверь или просто выдающийся участок стены?

Факт остается фактом: наличие в The Unfinished Swan процесса познания сокрытого в белизне пространства является козырным тузом в рукаве Иэна Далласа. Без него проект лишится львиной доли притягательности. Однако же воплощение этого в жизнь не так просто, как может показаться стороннему наблюдателю. Одной лишь идеей отделаться не выйдет.

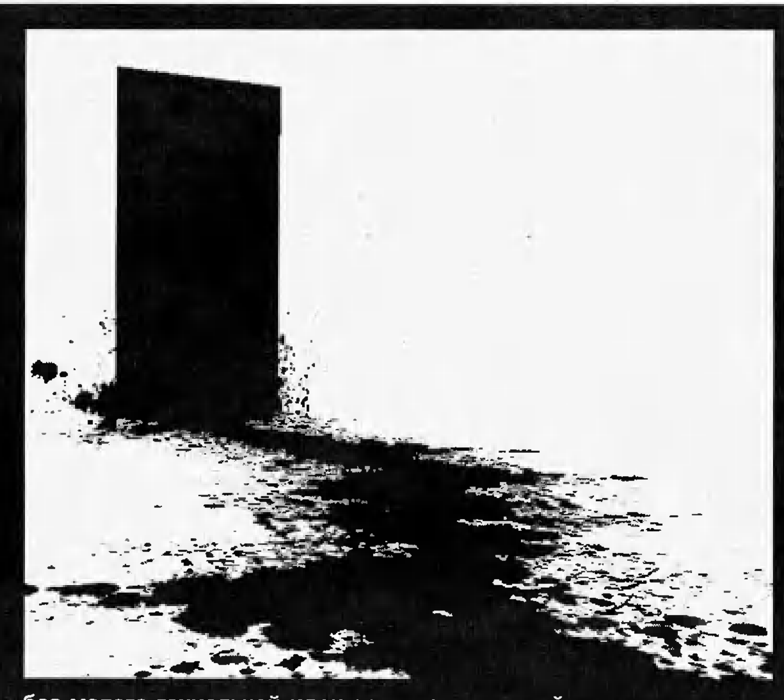
Вариация вторая
Решение

Монохромный визуальный ряд никоим образом не соотносится с таким понятием, как зрелищность. За последним обращайтесь к разрекламированным блокбастерам. Меняется только "заливка" окружающего пространства: мы то красим белый мир в черный цвет, то наоборот.

Мир The Unfinished Swan будет представлен не только статичными предметами, но и живыми существами. Сокрытые в белизне, они будут двигаться под действием искусственного интеллекта и, возможно, так или иначе способствовать пониманию мира игры. Быть может, среди них встретятся и дружелюбные создания, которые снабдят нас необходимой информацией. А может, некоторые из них поведут себя агрессивно по отношению к игроку, и маркер трансформируется в оружие. А будет ли выбор? Но это все из разряда предположений — утверждать что-то мы не возьмемся.

Кроме вышеперечисленного, у The Unfinished Swan есть еще ожидаемые средства ухватить игрока за уши покрепче и втянуть в свой мир на долгое время. Все же не будем забывать, что этот проект можно с некоторой долей вероятности отнести к логическим играм. Исходя из имеющейся информации, в окружающем главного героя мире найдется место многочисленным ловушкам, которые сначала придется увидеть, а потом — обойти. Под ногами нас могут поджидать многочисленные обрывы и ямы, а обозначивший себя в стене выход может оказаться прямым путем к началу уровня. И тут уж многое зависит от фантазии Иэна Далласа. Сколько вариаций она сможет породить — очередной вопрос без ответа. Но замахнулся создатель на многое — это точно.

Видно влияние шедеврального Portal, которому, кстати, господин Даллас признается в любви. Именно оттуда перекочевали в The Unfinished Swan известные безумные приемы с искажением пространства. Именно те, когда вход оказывается выходом, пол — потолком, а коридор упирается в бесконечность. Не ново, конечно, но при аккуратном обращении может удивить, затянуть, поразить. Как именно и к чему все это приведет — опять же, неизвестно. А что если кроме искажений пространства создатель The Unfinished Swan решит поиграть со временем? Неподтвержденные слухи, но скачки между настоящим, прошлым и будущим в проекте вполне возможны. Равно как и перемещения между "есть" и "может быть". Если все это найдет свои законные места в игре да еще будет умело сплетено в единое целое, то будущее действо автоматом выкрутит требования к восприятию на максимум и будет проситься к многократному прохождению, дабы все-таки понять все происходящее. Но мы снова ударились в голословные предположения.



А если откинуть предположения, то вся информация, которой мы обладаем, заключается в том, что у Иэна Далласа есть отличная идея, на основе которой можно создать шедевр авангардного искусства и в очередной раз указать скептикам на очевидный факт: игры являются искусством. И вот от количества затраченных на обработку неограненного алмаза без малого гениальной идеи воображения и старания будет зависеть окончательный облик The Unfinished Swan. Или что-то совершенно безумное, или лаконичная линейная логическая игра от первого лица. А может, что-то среднее.

Слава Кунцевич

АНОНС

Epic Mickey

Жанр: *экшен-адвенчура, платформер*
Платформа: *Wii*
Разработчик: *Junction Point*
Издатель: *Disney Interactive Studios*
Дата выхода: *2010-ый год*

Deus Ex, Wing Commander, Ultima, System Shock и... Epic Mickey — чуть ранее, если бы нам попросили отыскать в этом списке лишнюю переменную, то, естественно, выбор пал бы на игру, в названии которой есть упоминание об ушастом мышонке, официальном символе империи Уолта Диснея. Остальные игры объединяет, разумеется, главное и очень важное обстоятельство — к их созданию приложил руку заместитель "бога из машины" на этой земле Уоррен Спектор. Следует закономерный вопрос: а при чем тут Epic Mickey? Отвечаем: Junction Point, подконтрольная Уоррену студия, как раз-таки полностью в ответе за разработку новой игры про Микки Мауса.

Deus Mickey

Да, это невероятно: казалось бы, какое отношение может иметь создатель лучшей интерактивной киберпанковой притчи к разработке игры по лицензии Disney? Еще более удивительным может показаться тот факт, что сам Спектор никоим образом не причастен к триквелу Deus Ex. Вообще. Все немножко встает на свои места, когда выясняются первые подробности о грядущем уже в этому году Epic Mickey.

Начнем с того, что это стопроцентный Wii-эксклюзив. Управление затачивается исключительно под Wiimote, в графике упор делается на арт-дизайн, но не на технологии — собственно, все. Далее возникает еще один вертящийся на языке вопрос: кому будет интересно отождествлять себя с ушастым грызуном, самое место которому сейчас — на пеналах и рюкзаках первоклассников? В Junction Point считают, что очень даже многим. Поверить словам разработчиков будет трудно, но это, представьте, возможно.

Помочь вам в этом смогут следующие любопытные факты. Во-первых, игра самым серьезным образом будет стараться внушить, что безоблачный мир Микки Мауса, каким он позиционировался начиная с середины прошлого века, — так вот, этот самый мир заменят всем тем, чем пугали бы наших дедушек и бабушек, смотри они, конечно, недоступные ранее мультфильмы от Диснея, — миром мрачным и таинственным, полным самых сумасшедших фантазий ранних художников из Disney.



Какой милый кролик

Спектор намеренно помещает Микки в мрачную диснеевскую пустошь: создать интересную историю, оперируя шоколадно-пряничными условиями, где приевшийся за многие годы герой выглядел бы в совершенно ином ракурсе, невозможно. Здесь важно понимать, что разработчики не собираются собственноручно менять концепцию восприятия самого "ушастика" — все эти мрачные декорации были когда-то придуманы самой студией, впоследствии же от образа "взрослого" Микки, решающего проблемы планетарного масштаба (в его врагах, между прочим, числился несравненный Phantom Blot, или же просто Большая Черная Клякса), было решено отказаться. С тех пор мы и имеем честь наблюдать совершенно другого, излучающего вселенскую любовь и доброту, мышонка.



Что это за горгулья слева, нам еще предстоит узнать

Фантазия левел-дизайнеров явно будет способна на нечто большее



Wii как образ жизни

Сам Уоррен Спектор довольно-таки положительно относится к консоли Wii. По его словам, она приглянулась ему чуть ли не с момента официального запуска. Причин несколько, но главная из них — несовершенная и морально устаревшая аппаратная часть. Удивительно, конечно, но адекватное объяснение этому имеется. По словам создателя Deus Ex, когда работаешь с приставкой от Nintendo, все избитые банальности, вроде "как бы это еще залить вон в ту модельку пару миллионов полигонов", отходят не на первый и второй, а более отдаленный план. На первое место уверенно выходят вопросы грамотного геймдизайна и арт-стиля. И, судя уже по первым имеющимся скриншотам, можно твердо и убежденно заявить: и того, и другого в Epic Mickey в избытке.

По механике и устройству игра более всего походит на платформер. Любовь главы студии Junction Point к RPG давно всем известна, да он ее и не скрывает, в общем-то. Так что вкрапления элементов этого жанра будут абсолютно точно. А еще Epic Mickey переймет кое-что от экшена и стелс-экшена. Их долевое участие в определении жанровой принадлежности этой потенциально замечательной игры нам пока неизвестно.

Epic Mickey очень хочется ждать. Его нужно ждать. Хотя бы потому, чтобы выяснить, успешным ли окажется эксперимент Уоррена Спектора над изменением своего собственного творческого амплуа и амплуа пушисто-светло-пряничного Микки. Ну, и, может, еще и потому, что игра обещает быть интересной и захватывающей. Даже несмотря на то, что она про Микки Мауса и выйдет только на Wii.

Phoenix

"Я — непростой мышонок!"



Одним из врагов Микки, похоже, будет его собственное тщеславие

виртуальные радости

Главный редактор — Анатолий Викторович Кирюшкин.
Шеф-редактор Павел Брель.

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. св. № 237 выдано Министерством информации РБ 07.04.2009 г.

Подписной индекс 63160 (инд.), 631602 (вед.). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-441. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распростран. (017) 289-37-13. E-mail: vr@nestormedia.com. Для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна. © "НЕСТОР", 2010. Тираж 18 741 экз. Подписано в печать 10.02.2010 г. в 21.00. Цена договорная. Заказ № 663.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12